SEMIOSIS Y MEDIOS

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen, el arte y la cultura

Romano Ponce Díaz
Coordinador

VOL. III

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

Colección
SEMIOSIS Y MEDIOS

III

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

REFLEXIONES TRANSDISCIPLINARES EN TORNO A LA IMAGEN, EL ARTE Y LA CULTURA

Romano Ponce Díaz
Coordinador

EDITORIAL ITACA

Este libro ha sido dictaminado por pares académicos externos adscritos a diversas universidades públicas, con líneas de investigación en el área de semiótica, historia de las ideas, antropología, literatura y medios, quienes han avalado cada uno de los capítulos de este volumen y como obra colectiva en torno a una temática común.

La presente publicación es parte de las actividades del Proyecto 320702 "La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura", Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera. Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología; proyecto promovido y desarrollado por el Cuerpo Académico-Universidad Michoacana de San Nicolás Hidalgo-219, Estudios de literatura, arte y cultura.

Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea.
Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen,
el arte y la cultura, de Romano Ponce Díaz (coordinador)

Rodrigo Pardo Fernández, Juan Carlos González Vidal
y Arturo Morales Campos.
Editores de la colección *Semiosis y medios*

Primera edición: 2022

Diseño de portada: Efraín Herrera

D.R. © 2022, David Moreno Soto
Editorial Itaca
Piraña 16, Colonia del Mar
C. P. 13270, Ciudad de México
Tel. 55 5840 5452
itaca00@hotmail.com
editorialitaca.com

ISBN Colección: 978-607-8856-21-3
ISBN Volumen III: 978-607-8856-28-2

Impreso y hecho en México / *Printed and made in Mexico*

Aquí había un agujero y ahora no está. El conejo se escapó y perdió su reloj. El tiempo no se puede atrapar ni en manecillas. Sobre el muerto las coronas, bien heladas.

ÍNDICE

Introducción. Nuestra cultura visual contemporánea es un *cadáver exquisito*
Romano Ponce Díaz

La (re)mitificación vikinga desde la iconicidad en el tráiler *The Northman* como pieza publicitaria
María Zahira Elizabeth Rico Mora

Del diseño gráfico al diseño de historias: experimentos y creaciones literarias en la universidad
Xóchitl Tavera Cervantes

El esfuerzo no-trivial del *gameplay*: la participación directa del lector como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos
Romano Ponce Díaz

"Voy a hacer contigo una alfombra de gato": Una mirada intercultural a *The Elder Scrolls V: Skyrim*
Carlos Alcaraz Ramírez

INTRODUCCIÓN
NUESTRA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA ES UN *CADÁVER EXQUISITO*

La humanidad ha persistido y sobrevivido gracias a la colaboración. Las diversidades étnicas, históricas y geográficas de los pueblos y culturas que han coexistido en nuestro planeta han tenido como un eje fundamental las interrelaciones de sus integrantes. Tanto los individuos como las colectividades son consecuencia de todo lo realizado por sus antepasados; unos y otras han heredado costumbres, imaginarios y concepciones del mundo. Nuestra forma de entender la realidad, sus componentes, sus relatos, artes e imágenes, responde a contextos socio-históricos y culturales que han estructurado nuestra manera de mirar. La cultura en la que estamos inmersos nos enseña a mirar e interpretar el mundo. Nuestros contextos personales nos encaminan a entender el pasado, el presente y a construir una idea del futuro. Y una de las estructuras de contextualización fundamentales ha sido nuestra relación con las otras personas, nuestra colaboración dentro de la diversidad de miradas.

Walter Benjamin puntualizó que las tecnologías de reproducción masificada transmutarían nuestra forma de percibir las artes, la cultura, nuestro entorno e incluso nuestro pasado. La reproducción aparentemente ilimitada de nuestros productos culturales ha producido un vasto campo de existencia que nos sumerge en un océano de imágenes diseñadas, manufacturadas. La reproducción técnica de la imagen se ha magnificado gracias a la reproducción digital de la imagen; gracias a las redes informáticas se ha vuelto constante y casi instantáneo nuestro acceso a las imágenes. Las tecnologías digitales han ocasionado que diversos sectores sociales percibamos la realidad a través de una pantalla electrónica: la realidad mediada por una pantalla.

Debido a las redes informáticas y al acceso aparentemente ilimitado a las imágenes, pareciera que el pasado, el presente y los imaginarios de diversos pueblos se empalmaran y colapsaran en el mismo núcleo gravitacional. Nuestro imaginario de los pueblos, de su pasado y sus culturas está estructurado a partir de las imágenes a las que tenemos acceso gracias a la tecnología, ya sea por medio de la fotografía, la cinematografía o los hipermedios. La asimilación de la imagen y la generación de ideas de realidad a partir de lo observado, originan un bucle causal en el que la producción de imágenes está supeditada al imaginario moldeado por los medios. Las imágenes que producimos son consecuencia de aquello que observamos; no sólo nuestra forma de mirar, sino también nuestra forma de producir, están vinculadas a nuestra relación con las otras personas. Si las imprentas mecánicas como sistemas de reproducción material implicaron una supuesta generalización de acceso a los textos e imágenes, las tecnologías actuales —como cámaras digitales, programas informáticos para el diseño gráfico y para la edición de video, los dispositivos de almacenaje digital y las plataformas de distribución de video— han implicado una aparente generalización de acceso a la producción de imágenes. En la cultura visual contemporánea, el acceso relativamente generalizado a la tecnología nos ha permitido colocarnos en la posición de productores y consumidores de imágenes, en "prosumidores", según el término acuñado por Alvin Toffler.

Las tecnologías de producción, almacenaje, distribución y consumo de la imagen generan campos llenos de contradicciones. En primer lugar, el acceso a tales tecnologías

continúa circunscrito a determinados grupos socioeconómicos; de ahí que existan segmentos sociales hiperconectados e inmersos en una pasmosa cantidad de imágenes, frente a comunidades con acceso muy limitado a las tecnologías digitales, y por lo tanto en un régimen visual más estable. Una segunda contradicción radica en el hecho de que gran parte de las plataformas de distribución digital en Occidente se encuentran en manos de los grandes capitalistas, quienes tienen la facultad de regular las imágenes y contenidos audiovisuales que aparecen en las plataformas cuya propiedad detentan. Eso no ha impedido que tales espacios digitales sean utilizados como plataformas de resistencia frente a la hegemonía occidental. Si bien gran parte de los servidores de internet son de propiedad privada, eso no ha impedido que en sus fisuras se hayan manifestado nuevas formas de ver el mundo y de construir la realidad.

La tecnología nos ha permitido manufacturar imágenes que determinan nuestro imaginario, y éste se ve reflejado en nuestra producción de imágenes. Éstas y otras contradicciones, puntos de fricción, conflicto y reflexión son abordados en este libro, al que intitulamos *Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea. Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen, el arte y la cultura*. El volumen es un producto de la polifonía —de la diversidad de miradas, disciplinas profesionales y concepciones del mundo enlazadas por la inquietud común de comprender la imagen en lo que podemos denominar una cultura visual—.

El primer capítulo, "La (re)mitificación vikinga en el trailer *The Northman* como pieza publicitaria", escrito por la doctora María Zahira Elizabeth Rico Mora, plantea un acercamiento semiótico al paratexto como pieza publicitaria de la película *The Northman* (2020), de Robert Eggers, mediante la identificación de códigos icónicos en el nivel figurativo del discurso, apostando por la iconicidad como rasgo significativo del estilo visual. Para ello, la representación de los mitos vikingos opera en un proceso de semiosis en el que se transponen operaciones de sentido para generar un efecto poético.

En el capítulo "Del diseño gráfico al diseño de historias: experimentos y creaciones literarias en la universidad", escrito por la maestra Xóchitl Tavera Cervantes, se expone una práctica académica compuesta por cuatro ejercicios; dicha práctica fue realizada por un grupo de estudiantes del segundo semestre de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, en una universidad particular de la ciudad de Morelia, Michoacán. El texto se centra en algunas cuestiones fundamentales: la vinculación que existe entre el diseño, la comunicación visual y la producción de textos escritos, particularmente de ficción; el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes universitarios; la recuperación e integración de referentes culturales populares, y el uso de modelos tradicionales para la estructuración de relatos. A partir de la convergencia de estos elementos se establece un primer esbozo para plantear algunos cuestionamientos futuros: los mecanismos de aprendizaje en las y los estudiantes; el análisis semiótico en las producciones escolares, y las nuevas formas en que las y los jóvenes aprehenden el mundo en el que viven.

En el capítulo "El esfuerzo no-trivial del *gameplay*: la participación directa del lector como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos", escrito por el doctor Romano Ponce Díaz, se acude a la perspectiva transdisciplinar de los Estudios Visuales, para explorar cómo se acota la participación directa y el esfuerzo no-trivial de los usuarios dentro de las narrativas ergódicas de diversos videojuegos; éstos son entendidos como una serie de objetos hipermedia narrativos producto de la cultura visual contemporánea. Provisionalmente, formulamos la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto es no-trivial el esfuerzo de un lector en un videojuego? Si bien el esfuerzo no-trivial es una condición *sine qua non* para los videojuegos en su estructura narrativa ergódica, ésta presenta una serie de limitaciones operativas —y por lo tanto narrativas— que procuraremos explorar en el presente texto.

Con esta disertación aspiramos a comunicar una reflexión en torno a las limitantes que enfrenta el esfuerzo no-trivial de los lectores-usuarios en los videojuegos.

En el capítulo "Voy a hacer contigo una alfombra de gato": una mirada intercultural a *The Elder Scrolls V: Skyrim"*, el maestro Carlos Alcaraz nos ofrece un texto que fue elaborado en el marco de la investigación doctoral titulada "Prácticas sociales genocidas en los mundos ficcionales de *The Elder Scrolls V: Skyrim, Deus Ex: Mankind Divided,* y *This War of Mine",* una aproximación transdisciplinar a tres videojuegos, con el fin de analizar prácticas sociales genocidas bajo la hipótesis de que en esos mundos ficcionales ocurren las prácticas de estigmatización, hostigamiento, aislamiento, debilitamiento sistemático, exterminio y realización simbólica que, en conjunto, conforman el proceso de genocidio. Esa investigación doctoral se basa, por una parte, en el trabajo de Daniel Feierstein sobre el fenómeno del genocidio. Desde una perspectiva sociológica, este autor argentino ha identificado una serie de rasgos compartidos por los procesos genocidas que ha analizado. No sugiere que todos los genocidios ocurren de la misma forma, pero apunta a la necesidad de estudiarlos como procesos conformados por prácticas sociales y no como fenómenos súbitos, espontáneos.

Nuestra cultura visual contemporánea es un cadáver exquisito elaborado por miles de manos, voces y miradas a lo largo de decenas de generaciones y culturas. Los trabajos que a continuación presentamos aspiran a desarrollar nuestras perspectivas y nuestro imaginario del pasado, a examinar su repercusión en el diseño de las imágenes, y a poner en claro cómo buscamos participar en las mismas. Este volumen es un microcosmos de miradas y voces que buscan dilucidar en lo posible este cadáver exquisito al que llamamos cultura.

Romano Ponce Díaz

Morelia, Michoacán, 30 de junio de 2022.

LA (RE)MITIFICACIÓN VIKINGA DESDE LA ICONICIDAD EN EL TRÁILER *THE NORTHMAN* COMO PIEZA PUBLICITARIA

María Zahira Elizabeth Rico Mora

Introducción

El presente capítulo expone un acercamiento al efecto poético de la iconicidad, el cual determina la narrativa del mundo épico en el tráiler de la película *The Northman* (Eggers, 2021). El objetivo es mostrar la iconicidad como un elemento estilístico y un mecanismo cognitivo en la *re*-mitificación de la cultura nórdica de los vikingos del siglo X en Islandia, mediante un proceso de transposición de códigos icónicos.

En el primer apartado se aborda el concepto de iconicidad. Comenzamos discutiendo las definiciones base del signo icónico y de los códigos icónicos, esto para plantear la iconicidad en función de efecto poético que causa su estilo visual. La hipótesis se centra en cómo la iconicidad de la imagen en su nivel figurativo revierte la estructura de los mitos antiguos, y en cómo ésta se convierte en un elemento estilístico visual, el cual produce un efecto poético en el mundo épico planteado en la pieza publicitaria.

En la segunda parte consideramos dicho tráiler como una pieza publicitaria de carácter paratextual; una pieza que, a nivel figurativo y de manera estructural, presenta el mundo épico del filme, a los personajes, las situaciones, los espacios y el tiempo de la narración, así como los aspectos característicos del género *folk horror*. En ese sentido, los tres elementos característicos que lo componen —la expectativa, la decisión y el encuentro— se generan con un doble fin: persuadir al espectador y presentar la propuesta visual en torno al universo de la historia. Por estas razones es un material potencial para el estudio de caso planteado desde la iconicidad.

En el cierre de este apartado, el análisis de caso se focaliza en el proceso de transposición, es decir, en una operación donde "la semiótica con la que se produjo la construcción significativa de determinado referente se toma como nuevo fundamento para que otra semiótica lo formule según una nueva construcción significativa" (Magariños de Morentín, 1996: 48), o también puede surgir una operación intersemiótica en una producción de otro sentido. Esta reconstrucción significativa parte de la Leyenda de Amleth, escrita por Saxo Grammaticus (2013) en la Gesta Danorum (libros III y IV) y se dirige hacia la narrativa visual del tráiler, en cuanto estructura de epopeya medieval al estilo de Edda prosaica o de Snorri, donde se identifica la ideología modelizada por la noción de venganza. Por otro lado, se vuelve esencial la identificación de códigos en la re-mitificación nórdica de los vikingos, específicamente en el medievo (siglo X) en Islandia, limitando la alusión al vikingo berserkir, la völva Seeress y la figura de la valkiria.

La metodología aplicada a este estudio se limita a responder a las siguientes preguntas: ¿cómo adquiere sentido el texto a través de la interpretación de los signos? ¿Y cómo funciona la semiosis en la producción del texto en su representación? Siendo la interpretación y la representación operaciones cognitivas donde un término define al otro mediante la identificación perceptual de formas pertenecientes a fenómenos determinados

y a la asignación conceptual en su significación (Magariños de Morentín, 1996).

Desde la semiótica general, considerada una disciplina cognitiva (Eco, 1985) que apuesta por una estructura del texto a interpretar en su organización de red, se considera necesaria una competencia cultural en los contenidos semánticos y/o en las marcas semánticas del discurso. Además, Magariños de Morentín (1996) refuerza esta perspectiva, a la que, si bien de manera primaria, también encontramos en Charles Sanders Peirce:

> Al centrar la estructura del signo en la tarea del interpretante y, en especial, al incluir a éste como parte constitutiva del signo sin cuya participación tal signo no existiría, y no admitiendo relegarlo al papel de un mero observador externo que lo interpreta cuando ya está construido, incluye a la semiótica en el ámbito de las ciencias cognitivas (1986: 100).

La semiótica como método se plantea en el sentido de llevar un rigor en su desarrollo argumentativo. Ya Magariños de Morentín (1996) lo señalaba:

> La semiótica tiene desarrollos argumentativos rigurosos y aplica operaciones analíticas que pueden calificarse de rigurosas y que, al dar cuenta de la producción de los efectos de sentido originados en las diversas categorías de discursos (*simbólicos,* como por ejemplo los verbales; *icónicos,* como por ejemplo los visuales; e *indiciales,* como por ejemplo los comportamentales), satisfacen también las exigencias metodológicas de las diversas disciplinas sociales (1996: 128).

La producción de significación explora el conjunto de relaciones contextuales y las relaciones posibles de forma procesual, es decir, "permite encontrar lo que no se sabía ver [...] [a través] de las semiosis disponibles en una sociedad [...] [y así proponer] nuevas percepciones con las que se construirá la historia del intérprete y de su sociedad" (Magariños de Morentín, 1996: 129).

Las actividades cognitivas inherentes a la semiosis son tres según Vergnaud (1990):

1)

Representaciones mentales para evocar un objeto real.

2)

Transformación de una representación.

3)

Conversión al producir un registro distinto al de la representación inicial.

En este trabajo identificamos una de ellas: la transformación de una representación. El problema esencial de la semiosis es la diversidad de sistemas de representación, ya que ésta no es una consecuencia de la aprehensión conceptual, sino que es una condición esencial de la noesis. Por ello este autor propone, desde la psicología cognitiva, que un esquema es "una organización invariante de la conducta para una cierta clase de situaciones" (Vergnaud, 1990: 136). Es ahí donde los conocimientos permiten que la acción del sujeto sea operatoria, y que la semiosis sustituyente deje de ser "lo que es en sí", es decir, interviene un nuevo signo para su sustitución y construcción de sentido (Magariños de Morentín, 1996).

En la narrativa fílmica se plantea la construcción de la historia en sus dimensiones de espacio, tiempo, causa y efecto, como un esquema que permite guiar al espectador para la interpretación como una estrategia:

> The cause-effect schema constrains the film spectator to inter- pret the narrative film's set of cues in a particular way —in terms of a character-centred causality, based on the psychological moti- vations and rational actions of characters—. The schema is, in effect, an interpretive

> strategy for the spectator, enabling her to recognize certain perceptual data as relevant cues, to generate the necessary inferences, and to combine cues and inferences into a coherent mental representation (Buckland, 2000: 30).

En su desarrollo analítico, el proceso cognitivo plantea la significación como un constructo de la humanidad del *entorno* en *mundo* (Varela, 1990), ya que todo lo que vemos está semiotizado ahí donde se encuentran los objetos y los signos en una operación mental donde interviene "la producción y el cambio del significado de determinado fenómeno, sin necesidad de modificar sus conceptos básicos ni sus operaciones analíticas, en el que lo que enuncia es un signo y lo que resulta enunciado es un objeto semiótico" (Magariños de Morentín, 1996: 15-16).

Finalmente, cabe enfatizar que la semiótica cognitiva que propone Magariños de Morentín (1996) parte de los preceptos de Peirce con miras a posicionar la semiótica como un instrumento metodológico fundamental de las ciencias sociales en la expansión del conocimiento humanístico "para la exploración y sistematización de los rasgos identificatorios de cada una de las Semióticas Particulares: Icónica, Indicial y Simbólica" (1996: 117).

The Northman (2022) es la tercera película del director Robert Eggers, quien trabaja principalmente con el subgénero *folk horror* en obras cinematográficas como *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019). La historia de su reciente producción, escrita en colaboración con el escritor islandés Sigurjón Birgir Sigurðsson, conocido como Sjön, se desarrolla en el año 895, en Islandia. El rey Aurvandil War-Raven es asesinado y traicionado por su hermano Fjölnir, quien huye luego de una masacre llevándose consigo a la reina Gudrún. Al ordenar matar al príncipe Amleth, éste consigue escapar y emprende un viaje hacia su venganza.

En el promocional se plantea la sinopsis del relato mediante un montaje que permite su división en tres partes para su estudio. La primera introduce el reino y el núcleo familiar, así como el suceso principal. La segunda parte muestra el objetivo principal del personaje Amleth en su viaje: salvar a su madre y cobrar venganza. La tercera alude a la conquista de su destino y a la resolución de su enfrentamiento con Fjölnir.

El concepto de iconicidad en el estilo visual

En este primer apartado se abordan los conceptos de signo y código icónico, con el objetivo de plantear la iconicidad desde una perspectiva semiótica centrada en Umberto Eco y Charles Peirce. Dicho enfoque sitúa la iconicidad en su proceso como representación tanto del estilo visual como del efecto poético en su semiosis. Además, la sección esclarece la postura sobre el signo icónico y la operación de los códigos en un sentido perceptual: se identifican de manera específica dentro del producto publicitario como pieza de promoción.

El signo icónico

Plantear la cultura como un conjunto de sistemas sígnicos permite identificar el signo como vehículo para construir significaciones y/o como puente hacia el sentido; sin embargo, "nada es intrínsecamente un signo o un vehículo sígnico sino que se convierte en tal sólo en la medida en que permite que algo tome en consideración algo a través de su mediación" (Morris, 1985: 90). Desde este enfoque, la mediación del producto audiovisual

aquí analizado teje una construcción de sentido desde el hipotexto a través de signos icónicos, con el fin de establecer la relación del sujeto con la representación icónica.

Desde esa postura, Peirce (1986) establece tres categorías sígnicas en la relación del signo con su objeto: ícono, índice y símbolo. En el caso del ícono, éste guarda una relación de semejanza entre el signo y la cosa representada; en otras palabras: "un signo es icónico cuando puede representar a su objeto sobre todo por semejanza" (1986: 46), por lo que, en referencia a la imagen, ésta se relaciona con su referente, que como signo en su terceridad funciona de forma arbitraria, ya que la significación se establece por convención. Eco (1985) menciona que el referente real o imaginario de una estructura significante articula y conecta referentes, así como objetos; por ello la imagen es un vehículo de sentido en el que la convención es debatible, debido a la "cultura icónica" según la correspondencia o signo contextualizado.

Siguiendo con Eco, y de acuerdo con la relación de semejanza que establece Peirce, el pensador italiano amplía la definición puntualizando el aspecto de las propiedades correspondientes e intrínsecas del objeto: "El ícono es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una semejanza, de sus propiedades intrínsecas, que de alguna manera corresponden a las propiedades del objeto" (1986: 130). En contraste, Morris (1985) agrega: "Un signo es icónico en cuanto posee las propiedades de su denotado" (1985: 358), por lo que el significado en sentido nativo, es una limitante para la discusión de este capítulo, y estamos de acuerdo con el problema del iconismo perceptivo:

> Como la noción de semejanza resultaba vaga y, en cualquier caso, circular (es icónico lo que se-asemeja-a, y es semejante lo que es icónico), había que disolverla en un entramado de procedimientos para producir similaridades. En qué consistían las reglas de similaridad, nos lo decían las geometrías proyectivas, la teoría peirceana de los grafos, el mismo concepto elemental de proposición. Esto no eliminaba, con todo, el problema del iconismo perceptivo, y de cómo un elemento del iconismo primario —"similitud", en el sentido de la Likeness peirceana, base misma de la constancia perceptiva— puede sobrevivir también en la percepción de los hipoiconos (basados en criterios de similaridad) (Eco, 1997: 503).

La capacidad del signo icónico en su articulación con otros en distintos niveles, incide en la producción e interpretación del conjunto icónico; por ello, la compatibilidad semántica en su proceso cognitivo tiene la capacidad referencial de cada signo en la construcción de sentido en su contexto cultural; de ahí que la percepción, en cuanto proceso inherente al pensamiento, se active como una estrategia para la experiencia sensible. En este marco, la semejanza dentro de la representación icónica es dinámica por el contexto espacio-temporal donde se sitúa el caso de estudio: los vikingos islandeses en el siglo X.

La representación icónica como figura e imagen es reproducida en un mundo artificial mediado por lo simbólico y lo imaginario en su relación con el sujeto que interpreta o llena esos vacíos sígnicos; la estructura se mantiene activa para su transformación desde lo percibido. De esta manera, la operación de lo imaginario conceptualiza y aprehende sólo los rasgos reales que componen la imagen, mientras que la operación simbólica se determina como una precondición del imaginario. De ahí que el juego de velar y develar constituya la configuración de una ideología desde la concepción de la realidad en la manera de pensar el mundo. El proceso mental del sujeto que interpreta, entra en un proceso de semiosis de producción de signos en una organización sígnica que, determinada por la cultura, implica un *continuum* (Peirce, 1986).

En su semiosis visual, el signo icónico parte de referentes reales o imaginarios; se articula mediante los rasgos de su estructura morfológica para la producción de la imagen porque "los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto

una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento" (Eco, 1985: 225-226). Este lazo referencial permite al autor de la obra operar en el estilo, utilizándolo como enlace para varios fines: contextualizar los signos; sistematizarlos en una estilística; relacionar el referente seleccionado con el que se produce, y transmitir el fenómeno referencia desde una competencia cultural.

Los signos icónicos, en su semiosis dentro de la pieza publicitaria, operan mediante los referentes a la leyenda de Amleth y algunos mitos que permiten la resignificación del relato en torno al mundo de los dioses del norte. Para ello, los signos icónicos parten de una etnografía en torno a la vestimenta, el movimiento corporal, las armas, las prácticas sociales en la comunidad, los ritos y las tradiciones, las representaciones arquetípicas en los personajes, los paisajes del norte, sus alojamientos, la vida marítima con sus tipos de balsas y barcos, sus formas de pelear y la cosmovisión del destino mediante representaciones sobrenaturales que aluden a la batalla: los *berserkrs* y las valkirias de Odín.

Códigos icónicos

Una vez expuesto lo que se entiende por signo icónico, para comprender cómo opera, principalmente en su representación, la forma en que dicho signo se relaciona con el sujeto que interpreta, es necesario ampliar el aspecto de producción desde el concepto de código como sistema de signos, y del concepto de código de representación icónica en su función cultural y social.

El sentido del texto y los rasgos del contenido se articulan mediante las características sintácticas, morfológicas y estilísticas en la representación icónica. Eco (1986) clasifica tres grupos: *1)* propiedades ópticas (visibles); *2)* las ontológicas (presumibles), y *3)* las convencionalizadas (normas o códigos concebidos culturalmente).

Estos rasgos se denotan a través de los representados visualmente en torno a la cultura de los vikingos del medioevo, en cuanto a las propiedades ópticas. En cuanto a las ontológicas, se supone la forma en la que se llevaban los rituales del guerrero, así como los mortuorios, en sus relaciones con la naturaleza (mito de la diosa Freyja) y el mundo de creencias que los circundan para determinar su existencia: "Ahora, he aquí…". Y la realidad en el camino de Amleth: "Tu destino está fijado y no puedes escapar de él". Las normas o códigos convencionales se representan en el sentido moral del personaje para cumplir su destino hacia el Valhalla guiado por la bruja Seeress, así como la importancia de la batalla ofrecida al dios Odín.

Estas propiedades, vistas desde el mundo como un *continuum* de signos, se perciben en una representación simbólica determinada por la cultura, ya que la vida mental del sujeto es una organización sígnica; por ello, la interpretación desde la visión de Eco y Peirce, se plantea como la operación perceptual por la que el reconocimiento se articula en el sistema cultural de quien lo percibe. Por lo tanto, la semiosis ilimitada en ese desplazamiento continúa la producción de signos en cadena con sus respectivas mediaciones.

En conclusión, el código como sistema de relaciones inherentes al pensamiento en su plano de expresión (estímulos visuales) y de contenido (universo semántico), se adecua al código icónico como aquel que "establece las relaciones semánticas entre un signo como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece entre una unidad pertinente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva" (Eco, 1985: 229).

Las relaciones semánticas de los signos icónicos mediante la percepción y relación con

sus referentes, sitúan el relato de los nórdicos guerreros en un contexto histórico conocido como “la era de los vikingos”, en el surgimiento de los reinos bárbaros después de la era de hierro germánica. El cristianismo llega a Escandinavia, y muestra de ello son las investigaciones arqueológicas: “A runic form of writing was introduced in the Iron Age, and inscribed rune stones appeared as standing monuments, perhaps the equivalent of legal documents. Scandinavia started to become a dynamic part of European society” (Price, 2015: 14). Las reglas establecidas sobre los duelos se retomaron en Islandia, y una de ellas era el uso del escudo “that a combatant could use three shields, but when these were destroyed the combatant must fight on without one” (2015: 287).

Los vikingos llegaron a Islandia en un periodo pagano de asentamiento (870-1000), seguido de lo que se conoce como el periodo cristiano: “The Norse settlement of Iceland is in one sense historical, because there are several later medieval sagas describing the event. Suggest that as many as 24 000 people were transported to Iceland during the first 20 years of the colonization” (2015: 327).

Otras de sus prácticas y/o formas de vida se encuentran descritas en las sagas islandesas donde se menciona un lugar llamado *Heiðabær* o *Slésvík*, el cual era visitado por la realeza islandesa navegando desde Haithabu hacia tierras eslavas. “Adam of Bremen (eleventh century) reported that ships sailed from Haithabu to the Slavic lands, Sweden, Samland” (2015: 338). De ahí la importancia de mostrar el tráfico de esclavos encarnado en el personaje “Olga del bosque de abedules”.

Olga del bosque de abedules es una hechicera que simboliza la renovación; es identificada por la corona de bétula, ícono que permite encontrar su enlace con el mito de la diosa madre, Freyja o Frigga en la tradición nórdica, diosa de la fertilidad, el amor y la fidelidad. Además, el abedul era asociado con Thor, y simbolizaba el retorno de la primavera. Freyja funciona como la morada del hombre. Es la diosa que hilaba los hilos de oro y los arco iris de la primavera. Ella y su esposo Odín fundaron los siete reinos sajones de Inglaterra.

Otro aspecto por destacar dentro del contexto cultural y social, son sus rituales, los cuales aparecen sugeridos en el tráiler; sin embargo, en el filme se abordan de manera específica. Uno de ellos es el ritual Blót, y el otro es el de los animales sacrificados cuando un guerrero muere. En el primero, ofrecido para los *vættir* o espíritus de la naturaleza, se establecía un vínculo poderoso con el tiempo, la justicia y la necesidad de expiación. El segundo incluía el sacrificio de animales, especialmente el del caballo cuando un guerrero moría y era puesto en un barco o balsa con objetos que lo representaron en vida, entre ellos sus armas. Excavaciones arqueológicas han comprobado lo siguiente:

> Animals were often sacrificed and found in and around the boats. Dogs and horses were particularly common in the boat graves. Dogs were sometimes leashed. Large horses and other animals were probably killed and pushed in from the ground surface above to lie between the boat and the side of the grave. One or two of the horses were buried with saddle and bit still in place. In some cases, small iron studs were observed in the hoofs of the horses, similar to studded car tires, for use on winter ice (Price, 2015: 287).

Así pues, el contexto histórico nos lo ofrecen los códigos icónicos seleccionados para el promocional de la obra cinematográfica; además, el revestimiento permite resignificar y re-contextualizar tanto los aspectos de la ficción narrativa en Amleth como los mitos que se insertan en su macroestructura.

Iconicidad

En estos procesos de interpretación, representación y producción icónica, la semiosis visual se convierte en una estructura vinculante entre el concepto y el signo, no como un constructo debido a que el ícono permite leer analogías, aunque pierda las propiedades de los referentes; aquí encontramos la iconicidad en cuanto materia significante (semiosis) y de percepción de los signos visuales.

Según Verón (1998), la semiosis —en su gramática de producción, de reconocimiento y de consumo— es materia significante constituida por signos, por lo que es posible constituir una gramática investida de sentido a partir de canales sensoriales y de percepción en la operación de discriminación, así como de selección de rasgos pertinentes, y no tanto aprehenderlos desde el referente. Por lo que la iconicidad "se convierte en un método de extrañamiento, lleno de sentidos ocultos y expresión subjetiva" (Orlova, 2015: 175). En esta traducción se pierde la familiaridad y se requiere un esfuerzo cognitivo por parte del sujeto espectador, "lo que da lugar —según Hiraga— a la búsqueda de similitudes entre objetos reales y de ficción" (citada en Orlova, 2015: 176).

El revestimiento en Peirce (1986) se discute desde el enfoque donde el significado de una representación no puede ser más que una representación; es decir: "No es más que la propia representación a la que se ve despojada como de todo revestimiento irrelevante. Pero este revestimiento nunca puede eliminarse completamente" (1986: 274). Las escalas de la iconicidad van más allá y ponen en juego relaciones categoriales; así que la iconicidad, como elemento estilístico y en cuanto mecanismo cognitivo, puede revertir las estructuras de los mitos antiguos en la producción del texto desde su relación con la realidad referencial.

La iconicidad, desde la estructura contextual de la obra hasta el producto discursivo, constituye un proceso de conceptualización, el cual refleja la ideología del contexto planteado y hacia el espectador en su actualización de códigos en su intención comunicativa. Por ello, la elección de los recursos de la iconicidad y su uso creativo forman el estilo del producto, en este caso audiovisual. Así pues, la posición de este estudio está de acuerdo en que se trata de "una elección artística y subjetiva de los signos [...] para crear el estilo del [texto] cuando es usado intencionadamente [...] para provocar ciertos efectos poéticos" (Orlova, 2015: 175).

El efecto poético de la iconicidad mediante las figuras retóricas, en especial la metonimia y la metáfora, enriquecen la capacidad de reconocimiento de los signos icónicos desde la percepción del objeto en los signos como producto cultural. Sin embargo, cuando se hace referencia al efecto poético desde la iconicidad, aludimos al momento particular en que la composición de la imagen tiene su efecto y determina el mundo narrativo desde su "impresión de verdad" (Tarkovsky, 2017); y según el grado de iconicidad, interactúa con los géneros en un *continuum*.

La creación de un ícono poético en la imagen cinematográfica, recae directamente en el espectador, quien se proyecta deícticamente sobre el marco en la pantalla. Freeman (2009) propone al respecto "Poetic iconicity creates in language sensations, emotions, and images that enable the mind to encounter them as phenomenally real" (Freeman, 2009: 177). El sentido de la expresión poética se crea en un proceso metafórico en el que se unen de forma inextricable la forma, el contenido y el sentimiento.

Según Buckland (2000), la perspectiva cognitiva en la proyección deíctica centrada en la narrativa del cine, presenta el marco fílmico en la posición del sujeto simulando una proyección en la mente: "The function of the frame is therefore literally to position the spectator in a spatial relation to the image, fixing her visual and aural attention on screen" (Buckland, 2000: 46).

La iconicidad en el tráiler cumple una función referencial mediante la imagen, la fotografía, las frases o registros textuales, la música. En ese sentido, el efecto poético de la iconicidad como rasgo significativo del estilo visual se encuentra en la construcción del

mundo épico, comenzando por la prosa de *Edda*. Davidson (1990) señala que en el siglo XII el cristianismo ya estaba firmemente establecido, por lo que los mitos eran considerados paganos. Esto provocó que comenzara el fenómeno del desvanecimiento de éstos; pero gracias al islandés Snorri Sturluson, quien, alrededor del año 1220, escribió el libro *Edda* narrando las mitologías del norte, se recuperaron algunos poemas perdidos:

> In this way Snorri explained the existence of the old legends, firmly rejecting the idea that the ancient divinities were devils. He knew that there were many gods and goddesses, and suggested that they came first from Troy, and that Thor was perhaps a grandson of King Priam, thus linking the north to the ancient world (1990: 25).

Es en *Edda* donde se establece el mito de Odín y Freija, y donde surge el árbol de la creación, Yggdrassill, correspondiente al reino de los *Aesir* en su primera ramificación. La segunda rama corresponde a los gigantes de hielo, y la tercera, al reino de los muertos. Este último es relacionado con Olga a manera de visión y se muestra dentro de la película; sin embargo, en la segunda parte de la pieza publicitaria, vemos esta unión entre Amleth y Olga, que es una subtrama construida en el universo de Eggers, ya que ésta no es propia de la leyenda. La inserción del mito y de su hilo narrativo en la leyenda, logra el sentido de éste en la visión del nuevo reinado como parte del destino en la batalla. Véase imagen 1.

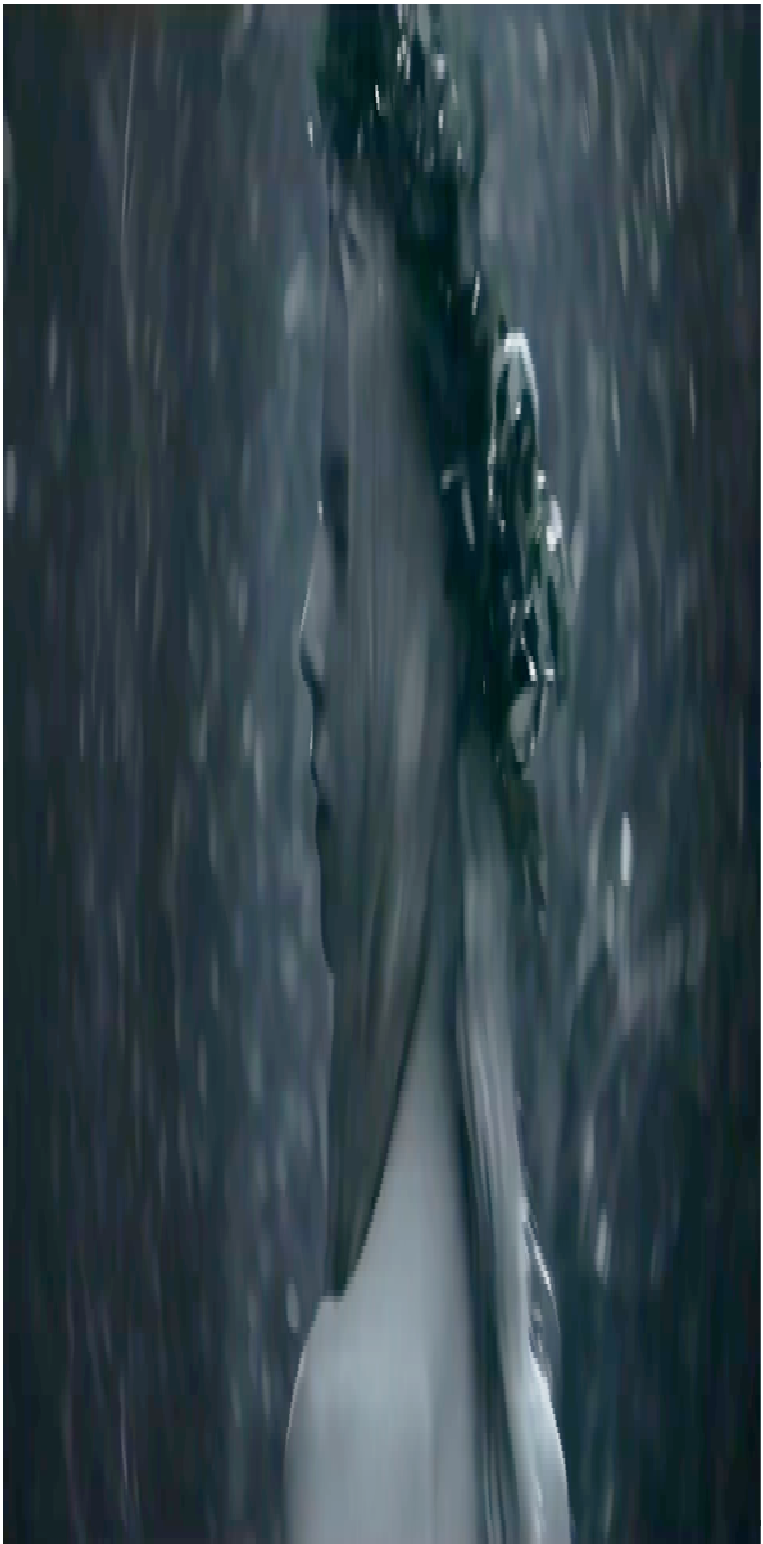


Imagen 1 | Frigga.

> Odin himself lived in *Vdlaskjdlf,* a hall roofed with silver, where he could sit in his special seat and view all the worlds at once. He had another hall called Valhalla, the hall of the slain, where he offered hospitality to all those who fell in battle (Davidson, 1990: 28).

En la tercera parte del paratexto de la película, la valkiria va hacia el Valhalla. Siguiendo el mito de Odín, las valkirias eran doncellas que llevaban cuernos de hidromiel al dios y bajaban a la tierra para convocar a los guerreros caídos al Valhalla.

A propósito del Valhalla, la violencia y la batalla siempre estuvieron de la mano en el periodo pagano del noroeste de Europa, y sólo los elegidos —príncipes guerreros, reyes, y héroes distinguidos que ofrecieron su fiel servicio a Odín a cambio de su acompañamiento— podían ingresar en el salón de los caídos en Asgard: "Those who joined Odin in Valhalla were princely warriors, kings, and distinguished leaders and heroes who followed the god in life and pledged him their loyal service in return for his help" (1990: 48).

Los mundos épicos en su poética determinan la narrativa en sus aspectos estéticos, los cuales son reconocibles a partir de asumir la poética de la tradición épica y su híbrido con otros géneros, como en este caso, donde se entrecruzan con las características del *folk horror*. Lo fantástico, en esa dirección, y la fábula se construyen sobre rasgos tópicos donde intervienen los aspectos mágicos.

El tráiler del cine de folk horror

Durante dos minutos y veintiún segundos, la mirada recorre una serie de planos abiertos que sitúan los espacios de la narrativa mediante paisajes; la presentación de los personajes normalmente se realiza mediante el uso del plano medio corto, y el tráiler adelanta los movimientos de cámara panorámicos y *tilt down* característicos del estilo cinematográfico del director Robert Eggers. Y se escucha, claro está, la frase principal que va a enlazar la estructura: "Te vengaré padre, te salvaré madre, te mataré Fjölnir" (Eggers, 2021). La música apoya la atmósfera de la furia del mar, de la guerra y del vikingo. Estos elementos forman una narrativa propia del mundo épico en *The Northman* mediante la iconicidad y el nivel figurativo que a continuación se desarrolla, antes de exponer los elementos del tráiler, considerado una pieza publicitaria que puede ser analizada *per se*.

Pieza publicitaria

El tráiler publicitario como paratexto de un filme, sintetiza el relato en un máximo de tres minutos, y su función es meramente publicitaria y mercadológica; sin embargo, este avance, transmitido por los medios digitales, plantea el universo de la película con un montaje rítmico y con escenas representativas. Además, muchos tráilers logran una narrativa propia, por lo que se les puede considerar una pieza publicitaria. Éste es el caso en *The Northman*.

Esta pieza audiovisual, utilizada como estrategia publicitaria, deja asentado el argumento en el objeto promocionado para conectar con el espectador; vista desde la semiótica "se apoya en una cinésica, estudia las posibilidades de su transcripción icónica y

establece la medida en que una gestualidad estilizada, influye sobre los códigos existentes, modificándolos" (Eco, 1986: 219). Una de sus características es el género, ya que define varios aspectos de cómo se ve y la temática narrada, es decir, las significaciones que conforman la trama mediante los encuadres, los planos, el arquetipo, la iluminación, la propuesta fotográfica y la música, entre otros elementos. Los recursos estéticos de la pieza en su nivel narrativo y expresivo crean la estructura de representación a partir de los referentes discutidos anteriormente. En este caso, abordaremos el género de *folk horror* y sus características, con el fin de enmarcar los aspectos del tipo de tráiler que se analizará en el último apartado de este capítulo.

El *folk horror,* dentro de las discusiones de la cultura popular y en la perspectiva del género de terror, se entiende como una "corriente del cine de terror que se nutre del acervo tradicional folklórico, del pasado legendario, del paganismo y las supersticiones, provocando miedo e incomodidad en el espectador, irrumpiendo en un pasado ominoso" (Palacios, 2019: 9).

En esta pieza audiovisual de terror encontramos las siguientes características referentes a su puesta en escena, para diferenciar los signos visuales y lo narrado a partir de una estructura arquetípica: lo figurativo y lo temático, así como la caracterización de los personajes en sus acciones mediante valores modales. A partir de estos elementos se procura generar expectativa, para que el espectador acuda a la sala de cine o, en su defecto, para que la seleccione en la galería del canal de *streaming*, para vivir la experiencia. En contraste, Scovell (2017) identifica las siguientes ideas formales para la consideración del *folk horro*r: su temática y estética; el aspecto de la modernidad en contraste con los aspectos arcanos; y la creación de su propio folclore.

- A work that uses folklore, either aesthetically or thematically, to imbue itself with a sense of the arcane for eerie, uncanny or horrific purposes.
- A work that presents a clash between such arcania and its presence within close proximity to some form of modernity, often within social parameters.
- A work which creates its own folklore through various forms of popular conscious memory, even when it is young in comparison to more typical folkloric and antiquarian artefacts of the same character (2017: 21-22).

Algunas características de este subgénero se centran en lo oculto (el secreto), lo lisérgico (consumo de sustancias alucinógenas), el ritual (acción simbólica), el paisaje, el folclore (creencias) y la superstición (Scovell, 2017). El paisaje se vuelve un elemento fundamental que simboliza el aislamiento de los personajes: "Creatures are 'banished' to this landscape but the implication is actually that it is an inhospitable place because it is in some way different from general society as a whole and not simply because of a harsher topography" (2017: 42). Los aspectos folclóricos normalmente se remiten a las tierras de Irlanda, Gales y Escocia (Palacios, 2019) como herencia del horror británico y su tradición gótica en la literatura, por lo que "el pasado mítico" adquiere protagonismo.

Nivel figurativo

El nivel figurativo, el tráiler está constituido por composiciones visuales y sonoras. Como producto único, es creado con función paratextual y pieza publicitaria para el espectador.

“Le paratexte, sous toutes ses formes, est un discours fondamentalement hétéronome, auxiliaire, voué au service d’autre a choisi qui constitue sa raison d’être, et qui est le texte” (Genette, 1987: 18). La fotografía y su propuesta en el estilo nos sitúa en una época y una cultura cuyos rasgos característicos se abordan; además se alude a la estructura narrativa de la epopeya en la construcción del mundo donde se desarrolla el relato.

Por otro lado, la alusión al género de horror en cuanto a la carga ideológica refuerza el *statu quo* de una sociedad y se relaciona con el proceso de significación de su producción icónica; o como bien señala Carroll (2004):

> Modern horror fictions, in this light, might be thought of as rituals of inversion for mass society. And the function of such rituals —as literally acted-out in their plot structure— is to celebrate the dominant cultural viewpoint and its conception of the norm. The norms that are relevant here are taken to be political, and their valorization ideologically charged. Thus, the constant rehearsal of the underlying scenario of horror fictions inevitably bolsters the status quo (2004: 201).

El aspecto figurativo en la experiencia estética del hecho fílmico se entiende en el plano de lo semántico, es decir, en lo ilustrativo y lo narrativo relacionado con la diégesis de la historia. Un ejemplo de ello son los rituales, por su recurrencia a los motivos visuales, los cuales se plantean como signos estéticos en su enfoque narrativo.

Los aspectos que deben ser considerados en el registro visual en cuanto a su función referencial, son: su base representativa (contextualización, tipo de aparición, los planos); los personajes en su tipo y cantidad; el color (tono o matiz, la saturación, el brillo y la luminancia); el movimiento de cámara, los planos (cantidad, articulación de transiciones, tipos), registro escrito, y registro sonoro.

El nivel figurativo de esta pieza —las características del *folk horror* para crear la experiencia estética, y el efecto poético de la iconicidad desde la épica en la creación del mundo de los vikingos en la narrativa de Amleth— se articula de la siguiente manera.

Considerando la base representativa en cuanto contextualización, ésta remite a los elementos arcanos de la cultura nórdica de los vikingos en escenas que aluden al pensamiento mágico, el destino y el ritual mediante el uso de plano medio corto en su función narrativa de Heimir the Fool, o la iniciación como guerrero de Amleth con el padre y/o en el ritual de los Berserker en plano general con función descriptiva de carácter bélico (véase tabla 1) y que en su recontextualización en la propuesta del relato de Eggers, puntualiza mediante el recurso de *voice over* el tema del destino dictaminado por el mediador terrenal con los dioses paganos, así como su cometido: matar a Fjölnir. Es una obra que crea su propio folclore al combinar aspectos base de la historia original de Saxo en híbrido con los mitos y arcos dramáticos entre los personajes situados en diversos mundos.

Los personajes, tanto protagónicos como antagónicos, se relacionan con la epopeya: el héroe épico Amleth; la realeza —la reina Gudrún y el rey Aurvandill—; los dioses —Odín, representado por los cuervos mensajeros Hugin y Munin, así como la alusión a la diosa Freyja—; los seres míticos, como la Bruja Seeress, el sátiro Heimir the Fool o la Valkiria. Mientras que a Amleth lo vemos en su camino de héroe, los demás personajes tienen apariciones precisas y funcionales.

TABLA 1

Nivel figurativo del trailer *dividido en tres partes para su estudio*

		[illegible]		

dæglatros

escrito

PRIMERA PARTE

00:00:00	Sonido de ambiente. Voces. Sonido de viento, de manada y de los cuervos.
00:00:01	Descriptivo.
00:00:04	Amleth niño.
00:00:05	Plano general, *dolly in*. Descriptivo.
00:00:11	Amleth niño. Plano medio a primer plano. Narrativo y expresivo.
00:00:18	Amleth y jóvenes.
00:00:19	Rey en caballo con su ejército. Intermedio.
00:00:21	Rey, príncipe y servidumbre en desenfoque con profundidad de cuadro. Plano medio.
00:00:23	Madre.
00:00:24	Madre al centro, detrás la servidumbre desenfocada. La madre sale del cuadro. Plano narrativo-expresivo.
00:00:28	Amleth niño y Heimir, The Fool.
00:00:29	Heimir, The Fool.
00:00:30	Del grito de guerra.
00:00:31	Madre en ritual.
00:00:32	Plano expresivo.
00:00:23	Logo.
Features. A comcast company	Compañía americana de producción y distribución cinematográfica.
00:00:24	Logo.
00:00:25	Compañía americana de entretenimiento.
00:00:26	Rey, príncipe y Amleth niño. "Este reino será mío. Un día este reino será tuyo"
00:00:29	Plano general cerrado, paneo.
00:00:30	Contextual.
00:00:31	Fundido a negros.
00:00:32	Madre, príncipe y Amleth niño. Sonidos. Sonido de ladrido de perros y eco.
00:00:35	Plano medio corto, intercalados.
00:00:36	Fundido a negros.
00:00:37	Madre de Amleth niño. Sonido de la flauta. *Fade* integrado. Instrumento de cuerdas en suspenso.
00:00:41	Bruja Seeress. Plano medio.
00:00:42	Bruja Seeress. Plano lógico de Fjölnir uniformado, primer plano de la Bruja Seeress.
00:00:43	Fjölnir. Sonido de espada. Plano corto revela su identidad. Intercala plano corto al rostro de Amleth. Corte. Plano corto Fjölnir desenvaina la espada. Corte. Prepara la espada en posición de ataque. Corte.
00:00:47	Rey herido. Corte. Sonido de espada. Descriptivo. Fjölnir degolla al rey. Primer plano, rostro de Amleth niño.
00:00:51	Negros.
00:00:52	Madre, niño, criados. Madre, niño y criados corren detrás de Amleth mientras corre, plano general descriptivo. Amlet sube a la balsa y rema. Plano medio frontal, Amleth niño rema.

SEGUNDA PARTE

00:00:58	Madre, niño, criados. Madre, niño y criados corren. Corte (*flashback*) escena de asesinato del rey.

00:00:00	Corte (*flashback*) primer plano rostro de la madre. Corte (*flashback*) primer plano rostro de joven Amleth. Negros.	
01:09	Visionary Director Robert Eggers	Animación desvanecimiento.
01:10–01:12	Música	Sin contornantes sonoras. Sonido de lluvia y mar.
01:13–01:44	Sonido	Amleth en un lugar bonaerense en balsa. Negros.
01:45–01:57	Efecto	Énfasis de golpes mediante el grito de la música.
01:58–02:06	Amleth	Amleth de joven en un paisaje nevado y tropa en camino.
02:07–02:22	Amleth	Amleth de Amleth y Olga encadenados, caminando por el paisaje árido.
02:23–02:29	Olga	Olga.
02:30–02:34	(*flashback*)	Corte plano Corte de lanza y espada.
02:35–02:38	Asesinato del rey.	
02:39–02:45	Amleth	Amleth joven. Corte directo de Espada. Negros.
02:46–02:48	espada.	
02:49–02:52	Música	
02:53–02:57	ascendente.	
02:58–02:64	Fin música.	
02:65–02:69	Amleth	Amleth de pie en la casa con la reina Gudrún. Corte. Rey Aurvandill. Corte. Primer plano de la reina Gudrún. Corte. Primer plano de Olga. Corte. *Tilt down* Amleth empuñando espada.
02:70–02:83	Amleth y Olga	Amleth y Olga de perfil con miradas encontradas.
02:84–02:85	Música	Sonido de cadenas de hierro.
02:86–02:89	Olga	Olga tomando vida. Negros.
02:90–02:92	Música	Música ascendente.
02:93–02:95	Olga y Amleth	Olga y Amleth trabajando en campo abierto.
02:96–02:98	Olga	Olga con una de hojas de abedul. Corte. Plano general, cámara de Amleth
02:99–02:100	Amleth	Amleth
		Fundido a negros. Plano medio corto de Berserker.
		TERCERA PARTE
03:01–03:03	BOSQUER	
03:04–03:06	Amleth	Amleth joven y Amleth llamando a la batalla.
03:07–03:08	MÚSICA	Acción con eco desvanecido de cuerno.
03:09–03:56	Amleth	Amleth joven. Corte (*flashback*). Plano medio de la madre.
03:57–03:61	Música	Amleth tema épico. Sonido de gritos *Sólo* de gente de la aldea.
03:62–03:64	Berserker	Berserker. Corte. Plano general de ritual.
03:65–03:68	Amleth	Amleth joven.
03:69–03:70	Amleth	Amleth en batalla.
03:71–03:75	Valkiria	Corte. Plano general de Valkiria cabalgando hacia el Valhalla.
03:76–03:86	Amleth	Amleth en ritual de poder asqueroso.
03:87–03:90	Plano	Plano gélico en ascenso.

00:00:00-00:00:03	Amleth joven en batalla. Corte. Encuentro bélico con Fjölnir.
00:00:03-00:00:05	Crédito de talento
00:00:05-00:00:07	Música con percusión.
00:00:07-00:00:09	Amleth joven en batalla.
00:00:09-00:00:11	Sonido de espadas.
00:00:11-00:00:13	Vista del Northman, detrás el volcán.
00:00:13-00:00:15	Crédito de guionistas y de director.Fecha de estreno. Copyright con fecha del año 2021. Logo de Regency.

Fuente: elaboración propia con base en “The Northman-Trailer Oficial Subtitulado Español Latino” (Eggers, 2021).

La reina normalmente tiene planos a manera de retrato; el rey aparece en planos medios y en el plano cenital cuando es asesinado; los seres míticos aparecen con su línea central, que los define en planos medios cortos. Por otro lado, debido a la narración en verso de las acciones heroicas del protagonista, las partes de la narración clásica de la epopeya —los motivos del relato, la invocación, el desarrollo, el desenlace y el epílogo (véase apartado 3)— se encuentran definidas en las tres partes del tráiler, mediante el recurso a diálogos de cada arquetipo (tabla 1).

En cuanto a la fotografía, el color, el movimiento de cámara y los planos (tabla 1), delimitan los mundos. Los colores cálidos con primeros planos y medios cortos cerrados, con movimientos de cámara de paneo y *tilt up*, se utilizan para temas de la realeza y para la venganza en la batalla de manera narrativa y expresiva. Mientras los colores fríos se presentan en planos panorámicos descriptivos. Los *flashbacks* y *flashforward* tienen un filtro que permite su distinción entre el paso y las visiones sobrenaturales que también son apoyadas por efectos especiales. De esta manera, la gama cromática funciona para distinguir los mundos, así como para presentar las atmósferas de las acciones. Algunas transiciones se resuelven con cortes dinámicos para formar secuencias, fundidos a negro y con la frase conectora por excelencia en su función de premisa del relato.

El registro escrito resalta los temas clave del relato: “*conquer*”, “*your fate*” (tabla 1, tercera parte), y enfatiza frases con función publicitaria: “From Visionary Director Robert Eggers”, “This April” (tabla 1, segunda parte), generando expectativa. Pone asimismo de realce los créditos y el título de la película, no sin recordar al espectador cuándo se estrena (tabla 1, tercera parte). Además, alude a las compañías de producción y distribución en primera instancia: Focus Features, A comcast company, y Regency, con sus respectivos logos (tabla 1, primera parte).

La narración comienza de forma omnisciente y en *voice over:* “Ahora, he aquí” (tabla 1, parte 1), y vemos un plano panorámico que describe la llegada de alguien, como si fuese la llamada a la aventura por parte de los cuervos mensajeros de Odín. El hilo conductor de transición es la frase “Te vengaré, padre; te salvaré, madre; te mataré, Fjölnir” (tabla 1, primera parte), la cual, en la primera parte se presenta justo para cerrar el asesinato del padre y continuar con el tema de la venganza en la segunda parte: Amleth niño rema repitiendo la frase, hay corte a Amleth joven que rema con fuerza repitiendo la frase; y finalmente, en la tercera parte, la frase se divide en tres según la promesa de las acciones, intercalando tanto escena como voz directa de Amleth joven con *voice over* de Amleth niño (tabla 1, tercera parte).

Cada uno de los diálogos, de forma directa o en *voice over,* construyen la sinopsis de la película de manera polifónica con indicadores de tiempo, así como de personajes. Es posible identificar los siguientes temas: la llegada del rey y la promesa al príncipe; la profecía del destino de Amleth; el asesinato del rey a manera de traición por Fjölnir; el

destino guiado por una bruja y un hechicero; la promesa de venganza al escapar de su muerte; el encuentro con la madre tierra, Olga del bosque de abedules con quien se une para vencer la conquista de su destino.

> "Ahora, he aquí"/"Está aquí"/"¡Está aquí!"/"¡Madre, padre está aquí"/"El rey, mi señora"/"¡El rey!"/"Tu destino está fijado y no puedes escapar de él"/"Cómo te he echado de menos, hijo mío. "Un día este reino será tuyo"/"Gracias, padre, mi rey"/"¡Padre!"/"Recuerda por quién derramaste tu última lágrima" /"Tío Fjölnir"/"¡Corre!"/"Te vengaré padre, te salvaré madre, te mataré Fjölnir"/"¿por qué te esconderías en un lugar tan infernal?"/"Para encontrar lo que me robaron"/"¿Y qué es?"/"El reino"/"Debes elegir entre la bondad hacia tus parientes o el odio hacia tus enemigos"/"Tu fuerza rompe los huesos de los hombres"/"Tengo la astucia de romperles la cabeza"/"Y noche a noche, cumpliremos mi promesa de venganza"/"Te vengaré padre…"/"Te salvaré madre…"/"Te mataré Fjölnir" (Tabla 1) (Eggers, 2021).

El registro sonoro se concreta en objetos como las armas, en los ambientes y acciones en la batalla, en las expresiones de los personajes. La música connota el aspecto bélico recurriendo a los instrumentos de percusión y viento con sonidos del folclore escandinavo; al suspenso y el terror mediante instrumentos de cuerda. En algunas ocasiones funciona como *back* y en otras como parte de la atmósfera del montaje narrativo propio de la pieza de promoción.

La (re) mitificación en The Northman

Una vez identificado cómo funcionan los signos y códigos icónicos en la iconicidad, así como el aspecto figurativo, se puntualiza en el proceso de semiosis la resignificación de los mitos en función del relato base que parte de un proceso de transposición de la leyenda de Amleth escrita por Saxo Grammaticus en la *Gesta Danorum* (libros III y IV).

Leyenda de Amleth

La leyenda de Amleth es relatada en los libros tercero y cuarto de la *Gesta Danorum,* obra en cuyos 16 tomos el historiador Saxo Grammaticus narra la historia de la Dinamarca de su tiempo. Amleth es un referente de los mitos nórdicos. Este personaje ha tenido un papel protagónico en diversas representaciones. Fue el prototipo del Hamlet shakespeariano; también inspiró la ópera *Ambleto*, cuyo libreto fue escrito por Apostolo Zeno en 1705, y otras obras musicales, como las de Domenico Scarlatti (1715) y Saverio Mercadante (1822). Sobre este personaje también existen los poemas sinfónicos de Liszt, Brahms y Strauss, y las suites de Tchaikovsky, Shostakovich y Prokofief (Grammaticus, 2013: 264).

La historia se desarrolla de la siguiente manera. En el libro tercero se narra la venganza Amleth por el asesinato de su padre. De Geruta nació Amleto; por celos, Fengón asesinó a su hermano y cometió incesto, justificando que "había matado a su hermano para liberar a Geruta" (2013: 265), ya que ella sentía odio hacia su marido. Amleto fingió demencia — palabra de la que proviene su nombre: "el nombre de *Amlethus* proviene de las formas danesas *Amloede* o *Amloed*, diferenciándose de la islandesa *Amlódi* (que significa estúpido o loco)" (2013: 265). Sin embargo, a lo largo de la convivencia con Fengón, se narran diversos actos de astucia, como el encuentro con un lobo (Úlfr) y la seducción de una joven en un bosque cubierto de juncos. Hasta que comete el primer asesinato:

> comenzó a lanzar chillidos a imitación de un gallo cuando canta [...] agitando los brazos a modo de batir alas [...] saltando numerosas veces sobre el forraje para descubrir si había oculto alguien ahí [...] hundiendo con un espada el lugar, atravesó al que allí estaba, y sacado violentamente de su escondite, lo mató (2013: 272).

Éste era el inicio de la venganza, donde se puede apreciar que más que narrar las hazañas de un guerrero, se enaltece su sagacidad para comenzar la matanza, porque además se deshizo de la víctima. "Luego coció el cuerpo, dividió en varias partes, en agua hirviendo y lo esparció a través de la puerta de una cloaca abierta ante los puercos para que lo devoraran, y cubrió sus miembros de pútrido cieno" (2013: 272).

Cuando su madre se dio cuenta de lo que había hecho su hijo, con llanto de locura comenzó a lamentarse de las acciones de éste y recibiendo el reproche directo de Amleto, quien revela el deseo de vengar a su padre en el momento propicio y le reprocha a ella su libertinaje. "¿Por qué, infame mujer, ocultas con falso género de lamentos tu gravísimo crimen [...] entregándote al libertinaje propio de una ramera [...] a quien había aniquilado al progenitor de tu descendencia?" (2013: 272).

Fengón, por su parte, buscaba al culpable de haber matado a uno de sus sicarios; y queriendo deshacerse de Amleto, intentó matarlo con la ayuda del rey de Britania, a quien envió unas cartas grabadas con runas en madera donde le pedía que él se encargara de asesinarlo; pero las cartas fueron modificadas o sustituidas por una petición de matrimonio, en la que se solicitaba al rey de Britania que entregara a su hija al joven enviado en su ausencia. Al llegar al reino, rechazó el banquete ofrecido: "Dijo que el pan estaba rociado con sangre, que la bebida tenía el sabor del hierro y que las carnes desprendían hedor a cadáver humano como corrompidas por cierta cercanía a fúnebres olores" (2013: 274). Esta perspicacia le dio pie a tener un acercamiento de confianza con el rey, a quien dio testimonio sobre la naturaleza plebeya de la reina, reconocida por ejecutar acciones como: cubrir la cabeza con un pañuelo, remover la comida de sus dientes con un palillo y, una vez extraída, volverla a comer, acciones de una persona ordinaria. En recompensa le entregó a su hija y realizó ejecuciones al respecto. Al regresar a su país, continúa la venganza de forma paulatina. Prendió fuego al palacio mientras todos dormían borrachos de tanto alcohol. Amleto, armado con la espada y garfios, fue al lecho de Fengón, quien "es muerto mientras, desprovisto de su propia espada, intenta herir al otro inútilmente" (2013: 279).

En el cuarto libro, Amleto, una vez victorioso, se esconde para no ser juzgado y observa cómo se comportaba el pueblo frente a los actos. Los convocó a una asamblea haciendo honor a su padre, el rey Horvendilo degollado a traición. En ese discurso se proclamó vengador de la patria y de su padre, por lo que es aclamado rey de Dinamarca. Regresa a Britania como alguien ostentoso que gastó en forjar las hazañas en su escudo, ilustrando el asesinato de Horvendilio, el parricidio de Fengón y el incesto de Geruta (2013: 286-287) y confiesa al rey de Britania el asesinato de Fengón, lo que provocó una reacción de venganza debido a un pacto en el pasado. Al enviarlo a Amleto para cumplir una misión, le roban el escudo y es seducido por la reina Hermutruda, con quien celebró nupcias. En Britania entró en combate con el rey, a quien engañó con un escudo de cuerpos y caballos muertos sobre estacas, dando la ilusión de un gran ejército. Los daneses perseguían al rey Rórico y lo mataron mientras este huía. Vigleto toma el mando en su lugar y, en combate, da muerte a Amleto. Se queda con Hermutruda y más tarde fallece por enfermedad.

Como es notorio, en el relato de Saxo se abordan el asesinato, la venganza y el duelo, mientras que en el tráiler de la película *The Northman* éstos son reemplazados por la promesa, el asesinato y la venganza. La promesa se cumple, sin embargo, la manera como suceden los acontecimientos heroicos es reconstruida de manera significativa: se toma el referente para actualizar el discurso y el enfoque de la venganza. En esta transposición, la

inserción de los mitos fue necesaria para dar sentido al destino del personaje Amleth, así como para situarlo en un contexto histórico que responde a otras formas de batalla y a diferentes creencias religiosas. Asimismo, recurrir a la estructura de la epopeya permite resaltar al héroe en su camino, y que éste tenga una muerte digna en el combate. Además, posibilita la construcción de diversos mundos y el uso de narrativas como estilos acordes a los géneros contemporáneos, donde la iconicidad es el elemento estilístico visual de la propuesta cinematográfica.

Mitos incorporados

Los mitos incorporados más representativos que permiten la *re*-mitificación del hombre del norte, Amleth, son: las descripciones de la leyenda sustituidas por características del vikingo *berserkir*; se inserta a la bruja Seeress como una de las *Völvas* que guiará su destino mediante visiones; y la aparición de la valkiria como esencial al contexto del dios Odín y el camino al Valhalla, adonde sólo los guerreros elegidos podrán llegar. Estos mitos encuadran la semántica relacionada con el dios Odín y se entretejen con la historia que se cuenta sobre la venganza del príncipe. A continuación detallamos cada uno de dichos mitos, con el fin de complementar la semiosis interpretativa en la cultura nórdica del medioevo como una historia donde los paisajes inhóspitos apoyan una estética del *folk horror* y el efecto poético de la narración en un mundo épico que se entrecruza con otros mundos imaginarios y sobrenaturales: los de los dioses.

El vikingo *berserkr,* según las investigaciones de Dale (2022), se rastrea desde las narraciones medievales populares entre los siglos XIII y XIV, las cuales no describen de forma precisa al *berserkir*, ya que se considera sólo una construcción literaria. Sin embargo, existen diversas sagas y poemas escandinavos e islandeses que revelan algunas características y formas de referirse a dicha figura mítica. En inglés se le identifica con el nombre de *berserk* y se refieren a éste como personaje estilizado, sangriento, guerrero monstruoso, guerrero con piel de lobo al servicio del rey, bebedor de sangre, pagano y saqueador, entre otras representaciones.

Las alusiones literarias registradas en la literatura nórdica antigua, principalmente en sagas, así como en la literatura de Snorri y en el compendio de Saxo Grammaticus, son diversas. Para los efectos de este apartado, el límite está en correspondencia con la figura del vikingo del personaje Amleth en el trailer *The Northman*, por lo que sólo nombraremos algunos referentes.

La etimología de la palabra *berserkr* es problemática, ya que en realidad su significado se fue conformando por la compilación de características desde diversas remisiones, las cuales muchas veces no coincidían o se situaban en contextos fuera de lo histórico y lo arqueológico. La fuente que aborda la derivación de *berserkr* en el siglo XIII, es la correspondiente a Snorri, en la cual se señala que proviene de *berr* ("sin armadura"), lo que coincide con algunas descripciones relativas a la desnudez del torso en la batalla.

> That Old Norse *berserkr* derived from *berr* meaning "bare", which translates literally as "bare-shirt" and means "without armour" (*i.e.*, with no armour over the top of the shirt), presumably based on his understanding of 13th-century Icelandic. Snorri's view was dominant in *berserkr*-scholarship for hundreds of years (Dale, 2022: 100).

La saga de *Ynglinga,* de Snorri Sturluson, reafirma a partir del término *berserksgangr* el aspecto de la desnudez y agrega la característica del lobo o perro: "hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar" que en su traducción al inglés "His men went without armour and were as mad as dogs or wolves" (Dale, 2022: 100), lo cual

evidencia su comportamiento en la batalla de la era vikinga, además de representar el coraje y furia que lo caracterizaba sin necesidad de clasificarlo como alguien que ha perdido la cordura.

> *Berserksgangr* as a form of uncontrollable behavior would have no place on the battlefield of the Viking Age, which required men to hold their station in the battle line. A break in the shieldwall meant a defeated army. Despite all the research into its underlying pathologies, there is no evidence to support any of the theories suggesting that it was a form of going literally berserk (2022: 150).

Se los conocía también como guerreros migrantes que habían heredado técnicas de batalla de los romanos, y como aquellos que estaban encarnados en la piel de lobo y unidos de forma divina con Odín.

> The key to connecting *berserkir* from the sagas to the Migration and Vendel Period past lies in their connection to Odin and to *ulfheðnar*. Snorri's description of *berserkir* as Odin's men shows that medieval Icelanders believed *berserkir* to be linked to Odin, while their hostility to Christian missionaries in the *Íslendingasögur* demonstrates their pagan credentials and reinforces the idea that they may have had a closer connection to the gods than most people (2022: 109).

Continuando con dichas investigaciones, los *berserkir* en la literatura nórdica antigua podían ser cristianos o paganos, disruptivos o socialmente útiles; sin embargo, no se señala su existencia en la era vikinga como guerreros de culto, ni que realizaran rituales de iniciación; sin embargo, diversos episodios en la literatura antigua versan sobre ritos de iniciación y han sido relacionados con descubrimiento arqueológicos y con las placas encontradas en la parroquia de Torslunda, Öden, en Suecia, donde se encontró la iconografía que relata diversas etapas del guerrero vikingo: "A warrior at various stages of his progress within society, and to descriptions of Germanic tribes from the first century to the Viking Age" (2022: 116). Éstas resaltan la progresión temática del héroe en conflicto con el animal, el héroe en conflicto con el monstruo, el héroe tomando un lugar en la línea de batalla, y el héroe siguiendo a su dios en la batalla (2022: 119).

Los ritos de iniciación a que se alude en el tráiler —el realizado entre padre e hijo, así como el que se efectúa previamente a la batalla, guiado por un chamán que también pertenecía a los *bersekir*— se desarrollan dentro de la película y coinciden con las pieles de lobo encarnadas en su rol divino con Odín.

> The link between *berserkir* and Odin was most famously made by Snorri Sturluson in the early 13th century, when he connected *berserksgangr* to Odin. This has then been used to link figures on archaeological artifacts to Odin or Wodan [...] the connection to Odin has attracted much attention, leading to theories of *berserkir* as warrior-priests or warrior-shamans (2022: 127).

Las evidencias arqueológicas (las placas de Öden) identifican los ritos de iniciación desde la niñez hasta la edad adulta; entiendo que no necesariamente son indicadores del ingreso a una orden religiosa, sino del progreso del guerrero a través de las etapas de su vida.

Por otro lado, Davidson (1990) señala que es probable que *berserkr* admita, partir de los usos, varios significados provenientes de Escandinavia e Islandia medievales, tal vez con variaciones geográficas o dialectales. La dualidad constante y contradictoria del término refería a los salvajes no cristianos, y por otro al guerrero condecorado por la realeza. Según el contexto, era lo que aplicaba. Sin embargo, este investigador se da a la tarea de contrastar algunas clasificaciones para proponer sus propios tipos, los cuales son útiles para esta resignificación del personaje protagónico en la película.

Los tipos que propone a partir de la comparación entre los *Beard* (primitivos germánicos o peleadores célticos, duelistas, cuasi mágicos, al servicio del rey como defensores y como arrogantes saqueadores y vikingos *berserkr*) y los *Blaney* (demonios paganos, guardaespaldas del rey y depredadores sexuales) son: defensores del rey (King's *berserkr),* intrusos (*hall-challenging berserkr*); peleadores o duelistas (*Hólmgoŋgumaðr*-duellist); viking *berserkr* y el vikingo cristiano (Christian *berserkr*) (Dale, 2022: 8-10). Para los efectos de la re-mitificación del vikingo Amleth, tenemos características híbridas: es el *berserkr* protector del rey, el peleador o duelista, y presenta algunos aspectos del cristiano.

Cabe recordar que, en un sentido histórico, la era vikinga aborda el periodo de unificación de los reinos escandinavos con las organizaciones políticas posromanas, así como la conversión al cristianismo; por ello, los tipos de *berserkr* se vuelven significativos en un contexto cultural desde la perspectiva de las audiencias medievales ante su inserción social en el periodo.

> The Viking Age was a period of change in Scandinavia. It saw the unification of each of the Scandinavian kingdoms and the move from the earlier, post-Roman political organizations towards something more recognisably medieval. It also saw the conversion of Scandinavia to Christianity which was a huge change in its own right (2022: 109).

El vikingo *berserkr* fue una figura de las sagas islandesas Örvar-Odds saga, Göngu-Hrólfs saga y *Sigurðar saga,* en las que se destaca que estaba al servicio de un rey y era libre de complementar sus ingresos mediante un botín, y que compartía los atributos habituales de otros *berserkir*, a excepción del grado de depredación que distinguía al peleador o duelista.

El *ólmgoŋgumaðr* o *duellist* es el peleador de tipo depredador sexual que buscaba perpetuar sus rasgos genéticos. Se le asociaba con los duelos: éstos lo convertían en campeón mediante legislación, la cual dictaba que peleara con taparrabos: "As champions, they would have fought on behalf of their king in duels too, so the role of the duellist can be connected to the duties of *berserkir* as members of a king's retinue" (2022: 18).

Uno de los marcos legales fue la *Hólmganga*, la cual fue redactada en Noruega durante el reino de Magnús Hákonarson. Trata sobre la herencia y el derecho a contraer matrimonio mediante la demostración de un duelo, ya que era común que los *berserkir* desafiaran a duelo a hombres nobles por su dinero o mujeres:

> With this in mind, it is likely that medieval Norwegians could have seen duels with *berserkir* as a test of a young man to prove that he was fit to inherit from his father when the time came [...]. Another consideration when discussing duellists relates to the legal aspect of their duels, because *hólmganga* was a legal method for resolving disagreements (2022: 16 -17).

Amleth se perfila como un *berserkir* en piel de lobo vinculado con Odín. Como guerrero actúa de forma bestial, sangrienta, pero con técnica; además, se hace hincapié en que pertenece a la realeza y que en su camino de venganza está sirviendo al rey, su padre. Después de escapar, se hizo pasar por esclavo y demostró ser un *berserkir* (tabla 1, segunda y tercera partes). Según los registros históricos, diversos esclavos fueron incorporados a un ejército real: "being transplanted to Iceland rather than being part of a royal retinue. It seems likely that these royal retainers had high social status, because of their elite warrior status and their special connection to Odin" (2022: 13).

Cabe mencionar que el *berserkr* cristiano es una contradicción, por cuanto no está de acuerdo con los valores de la mansedumbre y responde a la concepción medieval del campeón caballeresco: "This figure exists only in translations from other languages such as *Barlaams ok Josaphats saga* and *Ívens saga* and appears limited to Norwegian works" (2022: 19).

De esta manera, ser un *berserker* en la era vikinga significó tener un rol social y una

identidad construida, así como una intermediación con los dioses y el reconocimiento como guerrero campeón. Véase imagen 2.

Y noche a noche, cumpliremos
mi promesa de venganza.

Imagen 2 | *Berserker*.

> In short, *berserkir* in the Viking Age were champions. They were the warriors closest to a king or lord and would have been his proxies in single combat or duels. They were probably an evolution of earlier tribal warrior groups but had become more like a medieval retinue by the Viking Age at the latest and they lost their religious connections with the advent of Christianity. Their *berserksgangr* was performative with social, cultural and religious meaning that is now largely lost to us. It was not something with an underlying pathology and it did not mean that they had lost all control. It may only have been reserved for duels and may have been intimately connected with ritual duels and rites of passage for young men. In all of this, *berserkir* were members of the social elite, not the outlaws and outcasts that much analysis makes them out to be (2022: 150).

El mito de la *seeress* aparece como una visión de Amleth. Específicamente se integra en el plano con el siguiente diálogo: "Recuerda por quién derramaste tu última lágrima", que funciona como un recordatorio y evidencia el suceso por el cual busca venganza, pero también nos expresa, por su vestimenta y forma de intervenir en el relato, la función de una *völva* o vidente que pide a Odín le hable sobre el origen del mundo. De ahí nace el poema épico conocido como *Völuspá*, donde "she recounts the creation of the first man and first woman and the struggle between the two races of gods, the Æsir and the Vanir" (Archer, 2017: 71).

Por otro lado, las *seeress* también describen el asesinato del dios Baldr por traición, aspecto del poema que es trasladado de *The Northman:* "Describes the killing of Baldr, most beautiful of the gods, through the treachery of Loki, and the subsequent efforts of Odin to bring his beloved Baldr back from Hel" (2017: 72). También existe una relación con el rey Aurvandil; se alude al nacimiento de la estrella que lleva mismo nombre, cuando, mediante un hechizo, se extrae la piedra de la cabeza de Thor:

> A seeress tried to sing spells to get the piece of whetstone out of Thor's head, but he began to tell her how he had once carried her husband Aurvandil in a basket out of giant-land, and when one toe of Aurvandil had frozen, he had flung it up into the sky to become the star called Aurvandil's Toe (Davidson, 1990: 41).

Esta bruja tiene el poder de intervenir en el destino de los hombres y los protegía en las batallas. Se le conoce también como una *völva* debido a que ha sido referenciada en poemas y sagas: "The term *völva* is found in poetry and sagas to denote someone with special mantic gifts, a seeress or soothsayer" (1990: 117). En Islandia, especialmente, se relataba que este tipo de videntes viajaban por la tierra y visitaban granjas, en las cuales daban respuestas al estilo chamánico, revelando lo oculto en el hombre. Tanto Snorri como Saxo hacen referencia a éstas; sin embargo, el segundo la describe con horror y repugnancia por considerarlo un mito pagano. Véase imagen 3.

Recuerda por quién derramaste
tu última lágrima.

Imagen 3 | *Seeress*.

Un aspecto importante en el mundo de las y los videntes, pero que además se relaciona con la aparición de Olga en alusión a Freyja, es que las *seeress* pudieron haber sido las últimas representantes de la diosa de la fertilidad en el norte.

En contraste, Odín cabalgaba al infierno para llamar a una vidente muerta, quien respondía: "Who is this man, unknown to me, who drives me on down this weary path? Snowed on by snow, beaten by rain, drenched with the dew, long I lay dead" (1990: 146). Las *seeress* también eran mediadoras entre los dioses y los hombres en el ritual de sacrificio: "The early priestesses of the north, the women who were prepared to die by sacrificial rites, and the seeresses who helped to link men with the gods, all contributed something of great importance to the heathen faith" (1990: 121). Según Karlsdóttir (2015), el tipo de magia de una *völva* nórdica se conoce como *seiðr*, la cual inducía estados alterados para experimentar otros:

> *Seiðr* includes a type of divination performed by a class of trained seers, both men and women, who act as gobetweens for the human race and the various other worlds. The völva's spirit travels forth from her body while she remains in a trance state, aided by chanting, dancing, or drumming. She might wear a symbolic costume of animal furs or feathers and is helped by various animal spirits. The purpose of the rite is traditionally to find out the answers to questions dealing with the well-being of the entire community, such as the causes of disaster or sickness or the answers to matters involving spiritual lore, but questions are also asked regarding the fortunes of individuals (2015: 192).

Por último, las valkirias —personajes míticos clave— aparecen en los últimos fotogramas para confirmar el final del viaje del héroe vinculado con Odín, es decir, el paso de la vida a la muerte por triunfo en batalla. Snorri aborda este vínculo de los espíritus femeninos que esperan a los guerreros en el Valhalla; dichos espíritus son descritos como mujeres que visten armaduras y montan a caballo velozmente por mar y tierra:

> They carry out Odin's commands while the battle rages, giving victory according to his will, and at the close they lead the slaughtered warriors to Valhalla. Sometimes, on the other hand, they are pictured as the wives of living heroes. Human princesses are said to become Valkyries, as though they were the priestesses of some cult (Davidson, 1990: 61).

La literatura nórdica antigua las representó montadas a caballo y armadas con lanzas, pero también como mujeres sobrenaturales relacionadas con la sangre y la matanza. Criaturas femeninas, a veces de tamaño gigantesco, que derraman sangre:

> They are sometimes described as carrying troughs of blood or riding on wolves, or are seen rowing a boat through a rain of blood falling from the sky. Such figures are usually omens of fighting and death; they sometimes appear to men in dreams, and they are described more than once in skaldic verse of the tenth and deventh centuries (1990: 64).

En este caso, la obra se remitió a la representación clásica sin descontextualizar el vínculo con el dios Odín, complementando así la semántica poética de las sagas en la intersección de mundos para conformar una historia épica de los vikingos del norte, en especial la historia del príncipe que debe recuperar su reino y su patria: un legado que se juega en una serie de decisiones que lo llevarán a su destino al final de la batalla.

Imagen 4 | Valkiria.

De esta manera, la re-mitificación de la cultura nórdica del vikingo toma los arquetipos para transponer una serie de características acordes con el tejido del relato principal: la leyenda de Amleth. Cabe añadir que en la construcción del mundo épico que rodea al vikingo *Berserkr,* éste se destaca como el guerrero-lobo, herencia del verso escáldico, del cual provienen casi seguramente los diálogos de la película. Y esta imagen de Amleth como el guerrero-lobo resulta de berserkr en nórdico antiguo y vincula *berserkir* con *ulf-heðna*:

> The connection with *ulfheðnar* is important, because it provides a link to wolf warrior depictions on archaeological artefacts and links the Norse tradition to other pre-Viking Age wolf warrior depictions, which provide comparative evidence for the probable historical reality of *berserkir* and *ulfheðnar* in the Viking Age (Dale, 2022: 112).

La superposición de la *Poetic Edda* a los poemas escáldicos, los cuales se escribían para las batallas en la corte y en Islandia durante la era vikinga, se trataba de una complicada dicción poética en la cual intervino Snorri: "They used complicated forms of poetic diction; hence the need for Snorri's guide to poetic forms that is contained in the last part of the Prose Edda" (Archer, 2017: 78), recordando que la *Edda* contiene una explicación del mito escandinavo.

Los mitos de las *seeress* y de las valkirias complementan parte de la narrativa del viaje del héroe; por un lado, a manera de metáfora, lo van guiando; y se anticipa el final con la aparición de la valkiria en su cabalgada hacia el Valhalla y con el sonido característico de la llegada del guerrero muerto en combate que, por lo mismo, es digno de ingresar al salón de Odín.

Conclusiones

A manera de conclusión y procurando responder a la pregunta por el sentido del texto desde la semiosis interpretativa en la producción del texto, diremos que los resultados desarrollados en los tres apartados muestran cómo la iconicidad es un elemento del estilo visual y funciona mediante un mecanismo cognitivo en la re-mitificación de la cultura nórdica de los vikingos del siglo X como intertexto presentado —mediante mitos y a través de la narrativa referente a la leyenda de Amleth— en la pieza publicitaria de la película *The Northman.*

La iconicidad en su aspecto estilístico construye el efecto poético en lo visual, revierte la estructura de los mitos antiguos y reviste el mundo épico del relato, en cuyo proceso de semiosis intervienen las influencias de sagas, de las eddas y de los poemas escáldicos.

La leyenda de Amleth sufrió un proceso de transposición mediante la transferencia de códigos y la inserción de mitos nórdicos. El universo semántico de la cultura vikinga del norte complementó y resignificó el sentido del tráiler como paratexto del filme.

La remitificación del mito de Odín enmarca y contextualiza, como subtexto central, el tejido de los tres mitos que componen el mundo mítico en *The Northman*: Amleth, personificado como el vikingo *bersirkr* en piel de lobo; la bruja Seress que se relaciona con Freija en el mundo de los videntes y hechiceros, y la *volvä* nórdica que guía el destino de la profecía. Finalmente, las valkirias de Odín confirman el viaje del héroe hacia el Valhalla en la última batalla.

De esta manera, la semiosis y la semiótica cognitiva en cuanto procesos de interpretación y representación, son operaciones donde la significación funciona como

constructo del mundo a partir de la identificación y sistematización de códigos icónicos mediante los cuales se construye una red de significados y discursos modelizantes. En este caso podrían abordarse, para otro trabajo, la venganza y/o la violencia.

Referencias

Archer, Peter (2017), *The Book of Vikings Myths. From the Voyages of Leif Erikson to the Deeds of Odin, the Storied History and Folklore of the Vikings*, Adams, Massachusetts.

Buckland, Warren (2000), *The Cognitive Semiotics of Film*, Universidad de Cambridge, Cambridge.

Carroll, Noël (2004), *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Taylor & Francis, Londres.

Clements, John (1998), *Medieval Swordsmanship*, Paladin, Colorado.

Dale, Roderick (2022), *The Myths and Realities of the Viking Berserkr*, Routledge, Londres / Nueva York.

Davidson, H. R. Ellis (1990), *Gods and Myths of Northern Europe*, Penguin, Londres.

Eco, Umberto (1985), *Tratado de semiótica general*, Lumen, Barcelona.

———— (1986), *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Lumen, Barcelona.

———— (1997), *Kant y el ornitorrinco* [epub], Titivillus, Zaragoza.

Eggers, Robert (2021), "The Northman-Trailer Oficial subtitulado en español latino", en *YouTube*, 20 de noviembre, recuperado el 20 de mayo de 2022, de <https://youtu.be/g62kIw0aJmE>.

Freeman, Margaret H. (2009), "Minding: Feeling, Form, and Meaning in the Creation of Poetic Iconicity", en *ResearchGate*, mayo, pp. 169-196, recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/228174290_Minding_Feeling_Form_and_Meaning_in_the_Creation_of_Poetic_Ico

Genette, Gérard (1987), *Seuils*, Éditions du Seuil, París.

Grammaticus, Saxo (2013), *Historia danesa [Gesta Danorum]*, libros III-IV, Miraguano, Madrid, pp. 264-295.

Hernández, Luis Javier (2013), "Del realismo mágico al telerrealismo (la iconicidad de la utopía)", en *Revista Hispanoamericana de Literatura UNICA*, 16 de enero, recuperado de <http://rhlunica.blogspot.com/2013/01/del-realismo-magico-al-telerealismo-la.html>.

Karlsdóttir, Alice (2015), *Magic of the Norse Goddesses: Mythology, Ritual, Tranceworking*, Destiny, Rochester / Vermont.

Magariños de Morentín, Juan Ángel (1996), *La semiótica de los bordes: apuntes de metodología semiótica* [pdf], recuperado el 20 de mayo de 2022, de <http://www.magarinos.com.ar/Bordes.pdf>.

Morris, Charles (1985), *Fundamentos de la teoría de los signos*, Paidós, Barcelona / Buenos Aires / México.

Orlova, Iryna (2015), "La iconicidad como factor estilístico en la traducción", en *Revista Onomázein*, núm. 32, diciembre pp. 171-183, recuperado el 20 de mayo de 2022, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134544960005>.

Palacios, Jesús (coord.) (2019), *Folk horror: lo ancestral en el cine fantástico*, Hermenaute, Barcelona.

Peirce, Charles Sanders (1986), *La ciencia de la semiótica*, Nueva Visión, Buenos Aires.

Price, Douglas T. (2015), *Ancient Scandinavia. An Archeological History from the First Humans to the Vikings*, Universidad de Oxford, Oxford.

Scovell, Adam (2017), *Folk Horror: Hours Dreadful and Things*, Auteur / Universidad de

Liverpool, Leighton Buzard / Liverpool.
Tarkovsky, Andrei (2017), *Esculpir el tiempo*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
Varela, Francisco J. (1990), *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas; cartografía de las ideas actuales*, Gedisa, Barcelona.
Vergnaud, Gérard (1990), "La théorie des champs conceptuels", en *Recherches en Didactiques des Mathématiques,* vol. 10, núms. 2-3, pp. 133-170.
Verón, Eliseo (1998), *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Gedisa, Barcelona.
Williams, Gareth (2019), *Weapons of the Viking Warrior*, Osprey, Nueva York.

DEL DISEÑO GRÁFICO AL DISEÑO DE HISTORIAS: EXPERIMENTOS Y CREACIONES LITERARIAS EN LA UNIVERSIDAD

Xóchitl Tavera Cervantes

A mis estudiantes de Diseño
de la Comunicación Gráfica,
Universidad Latina de América,
periodo 2022, por permitirme conocer
su imaginación y su corazón.

Introducción

La disputa por identificar los mejores mecanismos para enseñar la lectura y la escritura en la escuela se ha convertido en un debate que alcanza todos los niveles educativos y tipos de instituciones. El tema, además, tiene una particular veta de análisis gracias a los estudios de investigadores como Charles Bazerman *et al.* (2016), cuyo trabajo sentó un precedente importante en la materia a nivel internacional, o como Paula Carlino (2005) y su equipo de colaboradores, quienes han hecho lo propio en Latinoamérica al explorar las vetas de la escritura a través del currículum.

Los enfoques de estos investigadores han resultado atinados por cuanto entienden que la enseñanza de estas dos habilidades no puede realizarse de manera independiente; es decir, no se puede concebir que las estrategias para la enseñanza de la lectura y la escritura hagan caso omiso de los contenidos temáticos de cualquier disciplina; por el contrario, dichas habilidades deben aprenderse "en ocasión de enfrentar las prácticas de producción discursiva y consulta de textos propias de cada materia" (Carlino, 2005: 22). Ello implica dejar de considerar que en las comunidades académicas universitarias se debe dar continuidad a la enseñanza que se les ha dado en sus niveles escolares anteriores, y que usualmente se centra en objetivos gramáticos, sintácticos y comprensión lectora básica.

Esta idea también considera la lectura y la escritura como procesos cognitivos complejos que demandan de las y los alumnos la resolución de problemas retóricos (Flower y Hayes, 1996: 4), es decir, prácticas que configuran los productos escritos desde una visión más amplia; dichas prácticas implican un propósito específico y no sólo se designan como ejercicios superficiales desconectados unos de otros, ya que ello provoca la apreciación equívoca de que escribir sin errores es el único objetivo, el cual basta para conseguir el éxito académico (Villalobos, 2007: 63).

Asimismo, es importante destacar que un enfoque que plantee la lectura y la escritura como herramientas cognitivas más allá de una práctica superficial, es pertinente por cuanto "los seres humanos desarrollamos gran parte de nuestras actividades dentro de un marco discursivo y en una diversidad de esferas de la comunicación" (Hernández Navarro y Castelló, 2014: 63), las cuales se corresponden precisamente con aquellos escenarios de competencia profesional a los que más adelante se enfrentarán las y los estudiantes.

Aunado a ello, no hay que dejar de lado que ambas actividades son manifestaciones claras de la importancia que tiene el lenguaje para el ser humano, pues se trata de un recurso esencial para la apropiación del mundo circundante. Al respecto, De Boysson-Bardies (2007) señala que el lenguaje "es nuestro instrumento privilegiado para manipular las representaciones mentales, para pensar" (2007: 17). Ellis (1984) también explica que el lenguaje o conducta verbal "se encuentra claramente asociada con el pensamiento y las funciones simbólicas, y sirve para controlar una variedad de eventos" (1984: 55).

La adquisición de la lengua desde edades tempranas se vincula directamente con nuestra capacidad para resolver problemas y lograr el aprendizaje de prácticamente cualquier tópico, lo cual, paradójicamente, provoca que se le considere algo natural que no requiere mayor desarrollo durante la vida; al ser la forma de comunicación primaria entre los seres humanos, deja de tener importancia una vez que el dominio del habla, la lectura y la escritura ha quedado asegurado.

Gran parte de este problema se ha visto favorecido durante muchos años por el propio sistema educativo, que ha basado muchas de sus estrategias didácticas en actividades de repetición mecánica, tales como las memorizaciones históricas de la literatura universal o la repetición constante de reglas de acentuación y otros menesteres ortográficos, en aras de que el alumno consiga el perfeccionamiento de sus habilidades lingüísticas; en cualquier caso, no nos detenemos nunca a reflexionar seria y profundamente acerca de aquello que es medular en el desarrollo de estas habilidades.

Al respecto, Kenneth Goodman (2003) sugiere lo siguiente:

> Un enfoque adecuado para la enseñanza [del lenguaje] debe ser consistente con el conocimiento científico existente sobre lectura y escritura, y al mismo tiempo debe apoyarse en el conocimiento sobre desarrollo del lenguaje, las teorías sobre el aprendizaje y, por supuesto, apoyarse en una comprensión y conocimiento acerca de la enseñanza y el currículo (2003: 77).

En palabras de Teresa Colomer, la formación debe tender "al diálogo entre el individuo y la cultura, al uso de la literatura para contrastarse uno mismo con ese horizonte de voces" (2010: 84); esto no es más que contemplar la idea de que la lectura y la escritura no son solamente un esquema de habilidades para que el alumno se acerque a los textos, sino que se trata de una forma distinta de integrar los conocimientos lingüísticos para impactar en su desarrollo profesional y personal.

La importancia de este planteamiento es destacar el papel de la lengua como eje trascendental para el desarrollo humano; la lengua y las matemáticas "constituyen los dos lenguajes esenciales mediante los cuales se estructura y puede ponerse de manifiesto el pensamiento humano y sus diversas concepciones del mundo" (Salgado, 2014: 12). Ante esta afirmación se vuelve pertinente reflexionar acerca de las maneras como se enseña actualmente en el sistema educativo, con miras a replantear el camino en aquellas áreas que sea necesario.

Hay que hacer hincapié en que lo fundamental de esta redirección estriba en dejar de reproducir un esquema de la enseñanza de la lengua o de la lectura y la escritura en el sentido más técnico, pues como explica Daniel Cassany, hay que asumir que "leer es comprender *y que* para leer es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos" (2013: 21, cursivas nuestras).

Para Tuffanelli (2010) la comprensión forma parte de una colección de procedimientos cognitivos propios del ser humano que funcionan como intermediarios entre su mente y las acciones que realiza. Estas operaciones mentales son la base del pensamiento crítico y son las responsables de ayudarnos a configurar nuestra realidad. En ese sentido, el desarrollo del lenguaje es muy importante, ya que "no es una capacidad cognitiva separada de las demás, sino que se relaciona directamente con otros procesos cognitivos con los que

comparte estructuras y habilidades" (Cuenca y Hilferty, 2013: 18). Sobre esto, Rosalía Montealegre (1992) explica:

> Por medio del pensamiento lógico-verbal, el ser humano sobre la base del código lingüístico adquiere la posibilidad de superar la percepción directa inmediata, sensorial del mundo externo; reflejar las relaciones y enlaces complejos entre los objetos, formular conceptos, sacar determinadas conclusiones *y* resolver complejísimas tareas teóricas (1992: 345).

Así, al desmenuzar una serie de operaciones mentales responsables de toda acción, incluyendo procesos como la lectura o la escritura, encontramos que, a nivel cognitivo, el lenguaje forma parte de un entramado que proporciona al ser humano la guía para entender aquello que lo rodea; le permite, en palabras de Michèle Pètit (2015): "leer el mundo".

Con base en estas aportaciones teóricas, surge una cuestión recurrente sobre la cual se han logrado establecer algunos esbozos: ¿cómo aprendemos? Plantearnos esta inquietud nos aproxima a tratar de identificar la presencia de las operaciones mentales involucradas en este proceso y, aunado a ello, nos invita a proponer diversas estrategias didácticas que estén constituidas por contenidos que respondan a dichos procesos cognitivos y que permitan no sólo identificarlos sino también monitorearlos, evaluarlos y mantener un constante diseño y aplicación de estrategias que potencien las capacidades de las y los estudiantes.

El pensamiento creativo y el lenguaje

Sobre la misma línea debemos poner especial énfasis en que un punto de relevancia dentro de la enseñanza de la lectura y escritura, en tanto que procesos cognitivos, es también el desarrollo de la creatividad y su relación estrecha con la capacidad de imaginar. En ese sentido, Gianni Rodari (2013) explica:

> Las palabras "imaginación" y "fantasía" han pertenecido durante mucho tiempo, y en exclusiva, a la historia de la filosofía. La psicología más reciente ha comenzado a ocuparse de ellas desde hace pocas décadas. No hay por qué sorprenderse, por lo tanto, si la imaginación, en nuestras escuelas, es tratada todavía como pariente pobre, con una ventaja total a favor de la *atención* y de la *memoria*; si escuchar pacientemente y recordar escrupulosamente constituyen aún las características del alumno modelo, que es, en definitiva, el más cómodo y manejable (2013: 229-230).

La observación de Rodari da cuenta de cómo la educación formal ha restringido considerablemente la exploración del componente creativo en el desarrollo académico de las y los estudiantes, primando un conocimiento mnemotécnico que deja poco espacio para las innovaciones del alumnado. Esto podría explicar algunas de las causas por las que todo lo relacionado con la planeación y ejecución de la escritura o el acercamiento a los libros, sobre todo de ficción, sean de particular dificultad y poco interés en el contexto escolar.

Si, por ejemplo, el acercamiento a la literatura se evalúa a través de exámenes que cuestionan meros datos históricos, hechos biográficos de las y los autores, síntesis de obras complejas o no adecuadas para el nivel educativo, conteo silábico (en el caso de la poesía), entre otros mecanismos de seguimiento y evaluación de esta materia y afines, podríamos pensar que todo el potencial creativo acaba por quedarse estancado o que al menos se aprovecha sólo una parte mínima de todo lo que podría explotarse en beneficio de las y los estudiantes. Asimismo, en cuanto a la escritura se refiere, Alvarado (2013) menciona que

“en la escuela rara vez se enfrenta a los jóvenes a tareas de escritura que planteen desafíos interesantes, que se presenten como problemas y que demanden, para su resolución, la puesta en práctica de estrategias múltiples” (2013: 176), por lo que encontramos que también en este terreno son más las limitantes que los alicientes.

Es por ello que no debemos olvidar que el lenguaje es invención y evolución constante y que, por lo tanto, una enseñanza estática e inflexible de los contenidos propios del mismo pueden obstaculizar más que formar al estudiantado, sin mencionar que restringen una participación mucho más activa por parte de los cuerpos docentes, quienes también se enfrentan al reto de lograr sus objetivos de enseñanza encuadrados en libros de texto y planes de estudio que replican estos modelos tradicionales.

Aunado a ello, también es importante tratar de desmitificar la creatividad, es decir, no creer ya que es un don o característica de unos cuantos que son capaces de encontrar la “inspiración” y quienes, por lo regular, son los únicos merecedores de algún reconocimiento público ya que esto también contribuye a generar una predisposición que limita la iniciativa de las y los alumnos.

Como explica Margaret A. Boden, hablar de la creatividad en términos inspiracionales hace que se conciba como algo “misterioso, incluso sobrehumano y divino” (2011: 19), lo que termina por descartar *a priori* otros elementos que entran en juego en este proceso, como la experticia que cada individuo posee de una manera acorde con sus experiencias de vida; el “desarrollo habilidoso, y típicamente inconsciente, de un gran número de destrezas psicológicas cotidianas tales como: observar, recordar y reconocer… [*las cuales involucran*] procesos interpretativos sutiles y estructuras mentales complejas” (2011: 29, cursivas nuestras); los elementos contextuales y la recuperación de algunos referentes de la cultura que están presentes en lo cotidiano, y, desde luego, la misma dedicación y concentración que puede asignarse a la realización de una tarea para que a la larga pueda convertirse en práctica y disciplina, entre muchos otros factores.

La misma autora señala que no puede darse todavía una respuesta concreta a la pregunta sobre todo lo que determina el desarrollo del pensamiento creativo, pero sí reafirma el hecho de que se debe desconfiar de lo aparentemente extraordinario o fuera de lo normal como la única manera de medir y reconocer la creación. Para ella, se trata de aspectos tanto cognitivos (el funcionamiento innato del cerebro) como culturales y sociales. Todo ello va a determinar la potenciación de la capacidad creativa de cada persona.

Si bien está fuera de la competencia de este texto dilucidar a fondo la resolución de esta encrucijada, sí resulta pertinente asumir como punto de partida una postura que resalte el vínculo inherente que se establece entre el lenguaje, la enseñanza del mismo (entendida aquí de modo particular como la escritura y la lectura en la universidad) y la creatividad. Hacerlo nos permite abordar un aspecto que también es digno de atención: el uso en el aula de estrategias que logren crear conexiones entre la enseñanza-aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de la creatividad y la relación de la producción y recepción textual, tanto con los referentes culturales individuales como con otras manifestaciones que en apariencia poco o nada tienen que ver con los textos escritos: el diseño y la comunicación visual.

Narrativa, ficción y aprehensión del mundo

Dice Margaret Meek (2004): “La cultura escrita tiene dos comienzos: uno en el mundo, y el otro en cada persona que aprende a leer y a escribir” (2004: 25). Esta afirmación nos ancla en una idea fundamental que propone la autora: no sólo leemos aquello que se presenta en

el contexto alfabetizado, sino que, como lo decía Petit, *leemos el mundo* mucho antes de reconocer las grafías o incluso sin llegar a conocerlas nunca. Esto, en gran medida, podemos atribuírselo a una tradición que por años ha acompañado a la humanidad: contar historias. Meek explica que esta actividad ha sido un hábito universal, lo mismo que el acto de nombrar. Igualmente alude a que, desde nuestra infancia, la narración nos acompaña como una forma primigenia de transmitir aquello que sentimos y pensamos, y que es a través de los cuentos que logramos identificar quiénes somos y cómo nos percibimos ante los demás, por lo que "debemos considerar el valor y la naturaleza narrativa como un medio para que los seres humanos, en todas partes, puedan representar y estructurar su mundo" (2004: 151).

No obstante, la autora también reconoce que en el entorno infantil la narrativa suele considerarse algo más placentero y lúdico, donde la imaginación y la inventiva suelen tener cabida plena; sin embargo, existe una ruptura entre eso y lo que los adultos consideramos la "cultura escrita real", dentro de la cual identificamos todo aquello que es no ficción: la información objetiva, lo referente al trabajo, los negocios, etcétera (2004: 152). Esta observación explica la visión desarticulada que ya hemos mencionado y que el sistema educativo ha perpetuado: los discursos que se asumen como ficcionales no son considerados como algo serio, por cuanto no resuelven aspectos prácticos de la realidad. Sin embargo, Meek refuta esta idea explicando que la ficción puede aparecer en todo tipo de mensaje, por ejemplo en las anécdotas contenidas en algunos sermones eclesiásticos o en los vendedores de electrodomésticos, como aquel que ofrece un procesador de alimentos sin mencionar nunca la comida (2004: 152); ahora bien, no debemos olvidar que incluso cuando contamos un acontecimiento ocurrido en nuestras vidas, no lo hacemos de manera completamente fiel: lo reproducimos con algunas imprecisiones, en desorden o sólo resaltando aquellos aspectos que nos parecen trascendentales, con lo que confirmamos que en nuestro día a día la ficción es un elemento recurrente.

Por ende, si aceptamos que en nuestra comunicación cotidiana hacemos uso de combinaciones entre diferentes géneros textuales de manera formal o informal (como narración, descripción, argumentación, exposición) y que de manera especial la narrativa de ficción no está limitada a una cuestión meramente recreativa, podemos otorgarle su peso justo, pues, como hemos visto hasta ahora, su presencia nos permite configurar e interpretar la realidad en que vivimos.

La mente creativa

Ahora bien, esta última posición en la que nos hemos colocado nos lleva a otra cuestión importante. Afirmar que los seres humanos leemos el mundo de diversas formas significa también que no todo lo que usamos para interpretarlo involucra únicamente parámetros orales o escritos que nos ayudan a construir nuestras narrativas cotidianas. En nuestra vida empleamos otros lenguajes, como la música y los sonidos, las señas visogestuales, las reglas de cortesía no verbales, las convenciones sígnicas (como los señalamientos en la calle) y otros elementos con los cuales nos apropiamos de nuestro ambiente para poder desenvolvernos adecuadamente en él. Esto nos permite determinar que construimos nuestro mundo a partir de una mezcla de componentes de naturaleza diversa, y que explorar desde su producción hasta su interpretación puede darnos algunas pistas sobre la comprensión humana y las múltiples maneras en las que aprehendemos el mundo.

Aquí es importante resaltar que para que esto ocurra, existen e intervienen algunos procesos cognitivos, entre los cuales figuran: interpretar, comprender, crear y producir operaciones mentales que están precisamente vinculadas con la invención y la creatividad;

de ahí que nos parezca atinado esbozar las implicaciones que tiene el proceso que llevamos a cabo cuando imaginamos y llevamos a la práctica nuestras ideas.

Si bien podríamos tratar de establecer un *continuum* de los procesos mentales que estamos mencionando en aras de determinar cuál es el orden en el que se presentan y así dilucidar su funcionamiento, consideramos que podría resultar una tarea infructuosa; por ello es importante aclarar que no estamos considerando que su orden de exposición sea determinante en ningún sentido de su aparición ni mucho menos de su importancia cognitiva; no obstante, sí hablaremos de estas operaciones a partir de ciertos puntos en los que se interconectan, con el propósito de resaltar que están en constante comunicación en toda actividad cerebral.

Así pues, siguiendo el hilo conductor del que nos hemos servido hasta ahora, comencemos por las implicaciones de *crear*. Corradini dice que "toda acción ligada al verbo 'crear' implica una destrucción" (2011: 21). Añade:

> Antes de todo acto creador está la destrucción… de la propia historia pasada. Todo acto, incluso pequeño, provoca una desviación en la historia de la propia personalidad y extingue cualquier otra posibilidad, cierra todas las puertas para dejar abierta solo una (2011: 21).

Al decir esto, el autor pone en evidencia el hecho de que la creación es también un acto de elección. Elegimos hacer *algo* en lugar de otra cosa con lo que tenemos a mano: combinar sonidos en cierta secuencia; hacer que las arcillas tomen determinadas formas; mezclar y armonizar colores en una pintura… todo ello implica que las cosas como las conocemos dejan de existir para convertirse en algo más. E incluso antes de que esto ocurra en el plano físico, el proceso de destrucción comienza ya en la mente creativa. Unas ideas surgen y se desechan, mientras que otras son las que finalmente se ejecutan.

Para el autor, crear es una acción mental determinante del curso de la vida, "no una modalidad provocada por elecciones tomadas de raíz, sino ella misma una elección de base" (2011: 44). La concibe como un fundamento social que no se concentra en la búsqueda de lo meramente estético[1] o superficial, sino como el mecanismo generador de lo que existe en el mundo.

Corradini explica también que las ideas[2] son precisamente la materia prima de este acto cognitivo; pueden considerarse el pasaje que se tiende entre lo que ocurre en nuestra mente y la puesta en práctica de algo, es decir, la materialización. Ahora bien, también aclara que la generación de ideas no es en sí misma la meta de este proceso; las ideas son más bien el punto de partida hacia el siguiente plano de la creación: la operatividad (2011: 47) que se traduce en acciones. Las acciones son, además, hechos que nos permiten adquirir conocimiento, como lo explican Silvia Andrich Miato y Lidio Miato (2013):

> El aprendizaje debe demostrarse a sí mismo que está presente y lo hace con un aparato de acciones, con un movimiento constante hacia algo, con una serie de elementos que constituyen sus componentes dinámicos. El aprendizaje es, por lo tanto, la mente en acción (2013: 22).

Así pues, para los autores se trata de un proceso en el que la mente se pone en relación con los objetos como si se tratara de interlocutores; pero además aclaran que concebir de este modo el aprendizaje representa "invertir toda la energía mental en una actividad orientada a alcanzar una meta cognoscitiva o constructiva y, en primera instancia, lograr el desarrollo continuo del potencial del sujeto" (2013: 22). Ellos resaltan la teoría de la acción en el aprendizaje en función de la producción, y encuentran que la acción es el mecanismo articulador entre el aprendizaje y el producto; por lo tanto, afirman que ningún tipo de aprendizaje puede adquirirse realmente a menos que pase por un proceso experiencial activo y no solamente por medio de la acumulación de datos o de información a cierto nivel. Un punto relevante en su propuesta es la consideración de que "el desarrollo

cognitivo del alumno, así como la construcción de sus conocimientos y de su producción, está siempre sostenida y mediada por instrumentos culturales, por medios de comunicación mediante los cuales el sujeto se desarrolla" (2013: 26); así encontramos otro vaso comunicante entre lo que se crea o se produce y aquello que lo rodea en su entorno inmediato. Podemos decir entonces que cualquier acto de creación/producción es resultado de una conjunción entre los saberes y las experiencias personales y la circunstancia en la que se crea, como en este caso particular lo es el salón de clases.

Plantear que cualquier producción es un complejo entramado de relaciones sígnicas, objeto de una interpretación por parte de los actores en un aula, nos puede proporcionar claves distintas en cuanto a la interpretación de las mismas; como menciona Murcio Maghei: "Para lograr captar el significado conferido por el autor será necesario reconstruir el contexto en el que se ha originado la expresión y el objeto que el autor quería alcanzar con esa acción lingüística" (2013: 48) (o en este caso, también gráfica); así notamos que todo lo que circunda la producción en sí misma debe ser considerado a la hora de entender lo que comunica; la producción no puede ni debe revisarse como una cuestión aislada.

Tuffanelli (2010) señala al respecto:

> Nuestras teorías implícitas entran fuertemente en juego a la hora de tener que interpretar y comprender textos y situaciones. Su función es económica: tienden a seleccionar los datos y las informaciones que mejor responden a la necesidad de equilibrio y protección de uno mismo que cada individuo tiene (2010: 30).

Con esto se refiere a que como seres humanos estamos regidos por ciertos esquemas previos que funcionan como filtros a la hora de comprender algo. Por esta razón, pese a que podamos recibir los mismos estímulos externos, nuestro cerebro elige de manera distinta aquello con lo que se identifica más, es decir, lo que a la mente le parece más digno de atención y puede generarle satisfacción o bienestar.

Así pues, una vez terminado este breve recorrido por algunas de las operaciones mentales que entran en juego en toda actividad creadora, nos parece factible ejemplificar cómo todas ellas pueden ponerse en evidencia en casos concretos, sobre todo en un contexto académico, para evitar que permanezcan únicamente en un plano teórico.

Comunicación visual, diseño y producción textual

Lo primero que queremos mencionar aquí es que esta investigación partió de la premisa de que, al menos en términos del trabajo en el aula, un objetivo fundamental debe ser aglutinar los conocimientos que se imparten, de tal modo que se proporcione un saber articulado que evite la segregación entre las disciplinas y algunos contenidos específicos que suelen considerarse de poca aplicación en la vida laboral. Como expusimos anteriormente, el caso de la lectura y la escritura es un claro ejemplo de la necesidad de integración de este tipo de prácticas a los contenidos temáticos ofrecidos en los programas de estudio de cualquier área profesional.

En la misma línea del procesamiento textual, síntesis de información, comprensión lectora y el largo etcétera que compone este rubro, hemos expuesto ya algunos motivos implicados en la reticencia a reconocer que todo ello se trata de habilidades que deben ejercitarse y desarrollarse a lo largo de la vida escolar para mejorar la competencia lingüística del estudiantado y poner dichas herramientas al servicio de su práctica profesional; sin embargo, los métodos tradicionales continúan privilegiando la enseñanza

de las mismas como hechos aislados del resto de los conocimientos.

Y en el caso que nos ocupa, consideramos que esto ocurre especialmente en programas académicos insertos en áreas en apariencia alejadas de usos concretos de la lectura y la escritura, como las ciencias biológicas, las matemáticas, las ingenierías y también en casos como las carreras vinculadas al diseño y la comunicación visual. Esto no resulta sorpresivo, por cuanto parece lógico que la materia prima de una licenciatura en este ramo es la gama de determinados elementos de la percepción: las líneas, las formas y figuras, los colores y las texturas; es decir, todo aquello que puede aprenderse a través de técnicas de representación y ejercicios tanto manuales como digitales. Incluso pudiera pensarse que el papel de la información textual en el diseño se reduce a la tipografía, o al maquetado en el caso del diseño editorial, y que para ambos casos es sólo la ortografía lo que debe ser considerado.

Sin embargo, como en cualquier manifestación artística, no podemos obviar el hecho de que crear también implica sintetizar y que, por ende, aquellos y aquellas que deciden emprender esta acción no plasman en sus productos sólo lo que les es permitido por la técnica y la habilidad, sino que vacían en ello sus conocimientos sobre el mundo, experiencias de vida, posturas políticas, emociones, entre muchas otras cosas, del mismo modo que retoman imágenes, pasajes, notas musicales o cualquier otro punto de referencia para obtener un resultado nuevo. La síntesis ocurre cuando se hace manifiesta la convergencia de recursos disponibles: historias de vida y el bagaje cultural de quien crea. Como bien explica Eco: “Seleccionamos los aspectos fundamentales de lo percibido basándonos en códigos de reconocimiento” (1999: 194).

Por esta misma razón debemos asumir que las soluciones gráficas que hacen las y los especialistas en diseño y comunicación visual no son producto de una generación espontánea en su mente, sino que, como su nombre lo indica, se trata de maneras que emplean para resolver un problema valiéndose de estrategias referenciales o experienciales, es decir, de conocimientos previamente adquiridos que transforman en algo más. Como lo mencionamos antes, todos estos saberes se destruyen en su forma original para que, al fusionarse, resulten en algo nuevo.

Por ello, el enfoque de vincular textos (particularmente técnicas narrativas) con recursos gráficos, nos parece adecuado porque, como ya lo hemos señalado, en tanto que parte de la cultura, ambos elementos vinculados pueden dar cuenta de algo más complejo. Como explica Yuri Lotman:

> Los constantes diálogos intratextuales entre géneros y ordenamientos estructurales de diversa orientación, forman ese juego interno de recursos semióticos, que, manifestándose con la mayor claridad en los textos artísticos, resulta, en realidad, una propiedad de todo texto complejo (1998: 86).

Esta idea nos propone la posibilidad de concebir de manera conjunta un producto que se compone de narraciones en un extremo y de recursos visuales en el otro; esto es: nos propone comenzar a pensar que el resultado final es en sí mismo un producto semiótico conformado por signos de diferente naturaleza y origen que puede leerse como tal, en lugar de tratar de descomponer sus elementos y analizarlos de manera individual. Es preciso orientar la valoración de dichos productos en función de criterios gramaticales o sintácticos y del uso adecuado de los elementos visuales. Es una idea que propone asumir que esta composición, por cuanto configura una especie de texto complejo, está inserta en la cultura y puede entenderse entonces como reflejo de una parte de la misma:

> El texto, por una parte, al volverse semejante a un macrocosmos cultural, deviene más importante que sí mismo y adquiere rasgos de un modelo de la cultura, y, por otra, tiende a realizar una conducta independiente, al volverse semejante a una persona autónoma (1998: 82).

Así, tras haber planteado este recorrido teórico, es menester presentar un primer ejercicio de creación gráfico-literaria con un grupo de estudiantes universitarios de una institución particular de educación superior en Morelia, México, con la finalidad de hacer un análisis exploratorio de las posibilidades que ofrece trabajar en el aula con contenidos que vinculen un campo profesional, como el diseño gráfico, con la creación literaria. Ciertos elementos culturales pueden verse reflejados aquí y pueden darnos una idea del tipo de esquemas y procesos de síntesis que siguen ciertos grupos de jóvenes, del mismo modo que podemos notar aquello que les parece significativo y a lo que ponen más atención, demostrando con ello que la mente creativa obtiene sus recursos de múltiples fuentes y que ninguna de ellas debe ser menospreciada, sino reconocida en sus porqués.

Una propuesta metodológica

A continuación se detallará el conjunto de ejercicios que fueron aplicados al grupo de segundo semestre de Diseño de la Comunicación Gráfica (periodo primavera 2022), y se harán algunas precisiones respecto de los resultados identificados durante el desarrollo de los mismos. Comenzaremos exponiendo algunas características de la materia en que dichas actividades fueron aplicadas, y haremos una breve presentación del grupo con el que se trabajó; posteriormente se describirá cada uno de los cuatro ejercicios que fueron realizados y se mencionarán algunos puntos relevantes que fueron observados en cada uno y que nos permiten establecer un primer esbozo de cómo la producción creativa en el aula nos puede dar luz sobre la manera en que las y los estudiantes están entendiendo la realidad que viven y cómo integran sus saberes sobre el mundo en este tipo de tareas.

Estilo, redacción y análisis del lenguaje

En primer lugar, es importante establecer algunas precisiones de la materia en cuestión. *Estilo, redacción y análisis del lenguaje* (en adelante *Estilo*) es una asignatura que pertenece al segundo semestre de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.[3] Es la única del primer año de la carrera que no está vinculada de manera directa con el aprendizaje de herramientas de creación visual, como *Geometría de la forma* o *Introducción al diseño digital* en el primer semestre, y *Técnicas de representación gráfica* o *Metodologías para el diseño* en el segundo. Su enfoque está orientado sobre la línea de enseñanza tradicional que se espera de este tipo de asignaturas, como lo señala el objetivo contenido en su programa:

> Al finalizar el curso, el alumno será capaz de determinar el proceso y las funciones de la expresión escrita, a través de su participación en actividades prácticas, con la finalidad de expresar eficazmente el castellano en diferentes contextos, utilizando de manera acertada el vocabulario, la lengua misma y las técnicas básicas de redacción (ortografía, sintaxis y gramática) (Universidad Latina de América, 2016).

Sin que ello resulte sorpresivo, podemos observar que la materia se centra en cumplir los objetivos que aseguren la competencia lingüística del estudiantado a partir de un uso adecuado del vocabulario disponible y de las tres aristas habituales sobre las que se construye la idea de un buen manejo de la lengua, pero que tiende a mantenerse en una línea que no profundiza más allá. Podemos confirmar esto, dado que en los contenidos propuestos para la asignatura se incluyen temas como los siguientes: la acentuación, las sílabas, estilos de citación, puntuación y vicios del lenguaje, y sólo hasta el final se

considera un eje sobre nociones de lingüística básica.[4] No obstante, también es importante recalcar que desde su creación y aplicación en el periodo de otoño 2015,[5] el caso de la materia de *Estilo* surgió como un esfuerzo por parte de la institución para atender un problema recurrente que notaron en sus estudiantes. La estrategia de integrar una materia cuya finalidad fuera resolver este problema es sin duda una alternativa factible para ello; sin embargo, es necesario que no perdamos de vista que para obtener mejores resultados es fundamental la articulación de saberes y una aproximación a los contenidos orientada mucho más hacia la vinculación entre las estrategias de lectura y escritura pertinentes y acordes con los campos disciplinares que le competen a cada carrera en la que dicha materia se encuentra inserta.

Caracterización del grupo

En cuanto a las y los estudiantes que cursaron la asignatura durante el periodo primavera 2022, se contó con un grupo relativamente homogéneo en cuanto a sus características y conformado por 11 mujeres y cinco hombres. Respecto a su rango de edad, la mayoría oscila entre los 18 y 19 años, y sólo dos tienen arriba de 21. En cuanto a su nivel educativo anterior (preparatoria), la mayoría proviene de una institución de educación superior privada (11) y sólo cinco cursaron este nivel en la escuela pública; cinco de los 16 estudiantes cursaron antes algunos semestres de otra carrera, y para uno de ellos Diseño es su segunda licenciatura.

Si bien estos datos funcionan en este estudio como una manera de conocer a grandes rasgos al grupo de trabajo, consideramos que la recolección de esta información junto con otros criterios que pudieran añadirse en futuras investigaciones, pueden ofrecer un valor agregado a la hora de revisar los productos resultantes que se propongan, ya que, como se señaló anteriormente, en el proceso creativo no sólo importa lo que pasa dentro de las aulas; también confluyen otros elementos del contexto, las experiencias de los individuos, sus características personales y su formación previa, entre otras circunstancias.

Las actividades didácticas

Alvarado (2013) explica que quien escribe debe evaluar de manera adecuada el problema que se le presenta: “Los modelos cognitivos de la escritura en proceso incluyen los datos de la tarea como parte del contexto de escritura: el tema sobre el que se va a escribir, las restricciones de tiempo o espacio, el destinatario” (2013: 159). En ese sentido, resalta la importancia de las consignas como ejes para el desarrollo del trabajo de escritura, y afirma que

> si la consigna es muy general, o incompleta, es decir, si no circunscribe correctamente el problema que el alumno deberá resolver escribiendo, este no podrá encauzar eficazmente su *inventio*, el docente no podrá evaluar los textos ni orientar la reescritura ni el comentario grupal, ni sistematizar criterios (2013: 159).

También destaca que, al delimitar y plantear retos específicos al estudiantado, es posible lograr que su creatividad encuentre una mejor salida, pues “una consigna bien formulada no cierra, abre” (2013: 159). Bajo este criterio, el conjunto de actividades que fueron planteadas para desarrollar con el grupo de trabajo se puede considerar una alternativa pertinente en cuanto al uso de las consignas de escritura. Si bien dichas

actividades tienen el propósito favorecer y ampliar la capacidad creativa de las y los estudiantes, es muy atinado señalar que establecer ciertos topes en la instrucción contribuye a encauzar sus resultados.

En la tabla 1 se ofrece el panorama general de las actividades que fueron realizadas con el grupo en cuestión; en ella se presenta su objetivo principal y se señalan tanto el número de sesiones que se dedicaron a estas tareas como los límites establecidos en cuanto a la consigna de trabajo se refiere.

TABLA 1

Características generales

de las actividades hechas con el grupo de trabajo

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con Meek, la consigna tiene algo de partida y de llegada, por cuanto puede

> proponer la generación de un texto nuevo o la transformación de uno previo, puede pautar las operaciones por realizar o simplemente fijar algunas características del texto resultante, puede proponer una situación comunicativa ficticia o real… también es el enunciado de un contrato, de un acuerdo entre partes, debe guiar la producción y la evaluación de los textos (2004: 188).

En su opinión, su uso asegura la generación de un marco común de referencia entre docentes y estudiantes, no sólo para los lineamientos de producción, sino también de los aspectos a destacar en términos evaluativos. Consideramos que, en el caso de los ejercicios propuestos aquí, el tipo de productos que se obtuvieron no sólo cumplieron las instrucciones solicitadas; también arrojaron algunos puntos focales para discutir. Cabe señalar que esto último no hace referencia a la valoración cuantitativa de los trabajos, pues ninguno de estos ejercicios fue considerado como parte de la evaluación del grupo; por ello no se realizaron bajo presión, aspecto que también creemos contribuyó a que las actividades fluyeran adecuadamente.

No obstante, en lo que respecta a la parte cualitativa, sí podemos identificar en las producciones algunos rasgos que nos remiten a tres cuestiones fundamentales que quedarán evidenciadas en el transcurso de la explicación de los resultados obtenidos: primero, las decisiones creativas que tomaron los alumnos en cuanto a la presentación de sus trabajos (incluyendo aquí cuanto tiene que ver con el vínculo gráfico-textual); la recuperación y posterior uso de referentes culturales de su entorno inmediato (personajes,

canciones, usos lingüísticos populares), y finalmente la reproducción de modelos narrativos presentes en el desarrollo de sus historias (hablar de príncipes y princesas, o emplear fórmulas tradicionales como *Había una vez*…).

A continuación explicaremos más detalladamente cada una de las actividades realizadas, así como los resultados que permitirán explorar un poco más estas observaciones.

Story Cubes

Los cubos de historias toman como base los *Story Cubes* que fueron desarrollados en 2004 por Rory O'Connor, un consultor irlandés que se dedicaba a organizar actividades para fomentar el pensamiento creativo. Su principal motivación fue la idea de que las imágenes despiertan la imaginación con mucha facilidad, y de que entre más simples son más se amplían las posibilidades de creación (Zygomatic, 2022).

En su versión original, se trata de nueve dados que tienen imágenes distintas en cada cara, es decir, 54 formas simples. La manera de jugar es lanzando los nueve dados a la mesa y después inventar una historia a partir de los elementos que aparecen en la tirada, sin repetir dos veces el mismo elemento y usando todo lo que en ellos salga. Una posibilidad es atenerse a las imágenes de manera literal, o bien evocar una representación sobre la misma (por ejemplo: una bombilla encendida puede asumirse como luz, o como una idea repentina) (Netmind, 2020). Hoy en día, existen varias versiones del juego que amplían el desarrollo de las historias con diversas temáticas: misterio, héroes, fantasía, prehistoria y viajes extraterrestres, entre otros (Zygomatic, 2022).

Para el ejercicio con las y los estudiantes, la dinámica consistió en la creación de cuatro dados elaborados por equipos con las temáticas de personajes, lugares, objetos y situaciones, y se crearon dos tipos de historias colectivas a partir de una misma tirada de dados para los cuatro equipos, y después, una tirada distinta para cada equipo.

Resultados del trabajo con los *Story Cubes*

El trabajo con los cubos de historias se desarrolló en dos etapas. La primera fue el armado y el diseño; la segunda fue la actividad propiamente dicha de la creación de historias. Originalmente se pensó en emplear una sola sesión; sin embargo, las y los estudiantes emplearon varias técnicas para ilustrar sus dados combinando recortes y dibujos a mano, por lo que su elaboración tomó más tiempo. Una de las decisiones metodológicas tomadas en este punto fue permitir que los equipos usaran todo el tiempo que requirieran: el objetivo de los ejercicios en general, y de los cubos en particular, implicaba explorar las estrategias empleadas por las y los alumnos para solucionar gráficamente la tarea que les fue designada. En la tabla 2 se especifican las caras que diseñaron en los dados.

TABLA 2

Caras de los Story Cubes

diseñadas por el grupo de trabajo

Imágenes 1 y 2 | Ejemplos de las caras de los *Story Cubes* hechos por las y los estudiantes. Fuente: fotografías tomadas por la autora.

Se presentan dos ejemplos que surgieron en este ejercicio. Imágenes 1 y 2.

En las imágenes 3, 4 y 5 vemos tres ejemplos de las narraciones creadas por el grupo de trabajo a partir de las tiradas de dados. En el primer caso, la figura 3 tiene como protagonista del relato a la princesa Diana; el segundo, a un príncipe, figura que fue interpretada por el hombre joven con abrigo de una de las caras; y el tercero es uno de los casos en que se usó a Cristóbal Colón.

Cristóbal Colón estaba en el bosque, sentado tomando fresco a los manzanos, estaba tan gordo que la silla no lo soportó, se rompió y Cristóbal cayó con fuerza al piso, inmediatamente quedó paralizado y lo más triste de todo fue saber que ya no podía volver a la India como siempre lo había deseado, entonces tomó una de las decisiones más difíciles a lo largo de su vida: decidió que terminaría con su vida para siempre, cuando Cristóbal iba por la cuerda x suicidarse, la última que vio fue la misma manzana del accidente, la habitación se llenó de olores y los comenzó a sentir una gran presión en el pecho, nervio x nervio y la manzana fue lo suficiente de peso a sólo fue un acto más en la voluntad de Dios.

Cristóbal Colón, era un joven apuesto y encantador que amaba dibujar y escribir, pasaba sus días enteros deleitando hombre a esta actividad.

Un buen día, el joven apuesto se encontraba en su castillo dibujando al amor de la vida, cuando llegó su familia y metió mediante con la noticia de que le casarían con una princesa para estar más justo, entre ambos padres.

Este noticia no fue mucho del agrado del príncipe, porque él ya tenía su propias ideas, y la chica, definitivamente no era. Pasaban horas y horas admirando sus dibujos de la chica que nunca conocía, pero sabía que nunca podría tenerla.

La boda del príncipe fue planeada minuciosamente, cuando la boda iba a comenzar, el príncipe se quedó en su lugar en el altar, cuando a lo lejos vio un joven muy apuesto. Le pregunta a su madrastra sobre que chico maravilloso y ella le comentó que es el heredero de la princesa. A Colón se le iluminaron los ojos al escuchar esto, pensaba y veía a este hermoso chico, era el chico que tanto dibujaba y admiraba.

Ya en el altar ambos hicieron contacto visual, pero ambos pensaban que era imposible, sin embargo, cuando iba a pedirle la princesa, su hermano se levanta y le quita a Cristóbal que se casaría con él y así hubiera pasado.

Pasaron años hasta que, aquí de todas las princesas, las cuentas y cuentos felices para siempre.

Lady Di tenía que hacer todo todo, cuidaba pacientemente de la enfermedad que Carlos llamaba gota y se entregaba generosamente y abnegadamente todo el tiempo a lo que veía, tal vez como de reserva, Lady Di entraba a hablarle animada tal vez la tarde, ella decía "ya no te quiero tanto" y dramatizaba esta carta "a mi mal genio, mucho de todo: la archiduquesa en el Vaticano pronto sabrá que tanto cariñoso pues saber si la que sentían mis días dolorosos, cuando de repente una mañana pasó junto a ella y Carlos hacía mucho cuidado, dejando a Lady Di muy sorprendida. Sólo que se hablaban mirándose solamente su gente, dentro mientras hacía de sus tareas, ella se pasó acompañando con Carlos para decidirle su pena y hablar sobre lo que hacían antes ella.

Imágenes 3, 4 y 5 | Narraciones hechas por estudiantes a partir de los *Story Cubes*. Fuente: estudiantes del grupo de trabajo.

Si bien existen muchas precisiones que pueden hacerse sobre las tres historias, nos concentraremos en aspectos muy puntuales sobre las mismas. Primeramente, hay que tomar en cuenta que

> La escritura de textos de ficción, por su exigencia de verosimilitud, porque obliga a encontrar una causalidad que encadene los hechos por más absurdos que sean, mueve a indagar sobre las leyes que gobiernan al mundo real y las motivaciones que llevan a las personas a actuar (Alvarado, 2013: 158).

Partiendo de esta idea, debemos tomar en cuenta que, por más extraño que pueda parecernos lo que dicen todas estas historias, las estrategias que siguieron las y los alumnos a la hora de confeccionar sus historias, es definitivamente un desafío a lo que saben y conocen de la vida real. En el entorno de la historia que ellos están creando hacen uso de sus herramientas previas, de su imaginación, y no niegan ni rechazan la posibilidad de caer en lo irreal, siempre y cuando termine funcionando como una historia que les suene familiar; es decir, su misma estructura narrativa, en cierto modo modélica, es la que les permite insertar todo tipo de elementos en ella, aunque puedan no sonar lógicos para el mundo real. Esto se debe a que "el campo de la invención es el de la analogía, del disfraz, del hacer creer, y aprovecha, como el arte del bricolaje, todos los aprendizajes previos. Todo puede servir a la hora de armar un disfraz: hay que aprender a buscar" (Alvarado, 2013: 158). En eso, las y los estudiantes no muestran el temor que asalta a los adultos a la hora de crear una historia. Al no ser escritores experimentados, no manifiestan la preocupación de caer en el absurdo y conservan la naturaleza lúdica de la actividad.

Asimismo, no se desprenden de la cultura que los rodea; recuperan aquellos elementos que están de moda o son conocidos de manera popular. En los casos de las tres historias aquí ejemplificadas, notamos lo que ya se mencionó antes: el uso de Cristóbal Colón y la princesa Diana representados por ellos mismos, sólo que tomando actitudes y conductas que no esperaríamos en los personajes reales. Pero también ubicamos otro tipo de manifestaciones del discurso de la época, tan popularizadas hoy día por las redes sociales: *fosfo, fosfo*;[6] *guiño guiño*;[7] *a mí me gustan mucho de esos*,[8] que aparecen en el relato de la imagen 3, han formado parte de la cultura de los memes y los videos virales. Su integración en los relatos también indica que, para comprender el sentido pleno del texto, es necesaria cierta competencia en el uso de esta jerga para saber de qué manera influyen en el transcurso del mismo.

En el caso del relato de la imagen 4, si bien no vemos expresiones como las antes señaladas, sí observamos una fórmula popular de los cuentos de hadas con elementos como príncipes, princesas y, desde luego, la antagónica madrastra. Una estructura en la que hay una boda obligada para mejorar las condiciones entre dos reinos. Es una historia que se ha contado más de una vez en libros, cuentos infantiles y películas. Se establece pues un paralelismo entre este producto y la síntesis de una amplia recurrencia de personajes, escenarios y conflictos, todo mediado, desde luego, por la idea del *verdadero amor*, una estructura idealizada no sólo en este tipo de relatos sino también en series, novelas contemporáneas y demás productos culturales.

Ahora bien, el esquema esperado no se sigue al pie de la letra, sino que al final se rompe, pues la historia no desemboca en la boda feliz, sino en una relación entre el príncipe y el hermano de la princesa, quienes son los que verdaderamente viven *felices para siempre*.

Un elemento importante que destaca Fabbri (1999) y que consideramos adecuado

incluir por el tipo de trabajo que se realizó con el grupo, es el de la presencia de los afectos dentro de la narratividad. Para el autor, las pasiones son determinantes en la construcción de los relatos y en términos semióticos proporcionan, a través de ciertos elementos —como entonaciones, selecciones léxicas o interjecciones, entre otros—, información que excede el nivel lingüístico de la narración. La emotividad que puede contener una historia también forma parte de la interpretación semiótica que pueda dársele tanto a la expresada en la propia narración como a la intencionalidad con que es emitida.

Esto nos proporciona una guía para la interpretación de los textos producidos por los alumnos y alumnas, por cuanto nos remite a perseguir un nivel más profundo de análisis que incluya lo que connotativamente quedó expresado, independientemente de la estructura gramatical o sintáctica con que fueron construidos. Ello no implica que esta dimensión no pueda o deba atenderse: hemos dicho antes que es fundamental en términos de enseñanza-aprendizaje el conocimiento significativo y funcional; no obstante, el carácter de esta investigación está centrada precisamente en todo aquello que interviene en el proceso de creación, más que en los parámetros de pulcritud lingüística.

Técnica David Bowie

El detective Luther, interpretado por Idris Elba en la serie británica homónima, se sienta en medio de un montón de fotografías desorganizadas. Ripley (caracterizado por Warren Brown), el nuevo asistente que le han asignado, se acerca curioso a preguntarle qué está haciendo. Él le explica que trata de encontrar nuevos patrones del crimen que intentan resolver usando la técnica *cut up*. Ante la extrañeza de Ripley, Luther le explica que es la técnica que David Bowie seguía para componer sus canciones: la posibilidad de construir algo nuevo a partir de reordenar los fragmentos de algo existente. Incrédulo, su rostro se descompone definitivamente cuando el detective Ian Reed (Steven Mackintosh) pasa a su lado y, ya sin sorprenderse, le dice: *Gone all "David Bowie" on us*[9] (Cross y Miller, 2010). Dentro de la misma serie, la denominada *técnica David Bowie* es un elemento que aparece de forma recurrente como una estrategia de John Luther para identificar pistas que no haya visto antes y así descifrar los misteriosos crímenes que resuelve. En efecto, el artista David Bowie, así como otros personajes de la cultura popular contemporánea, como Bob Dylan, Kurt Cobain, líder vocal de Nirvana, Thom Yorke, de Radiohead, manifestaron en algún punto de sus carreras haber utilizado la técnica *cut up* para componer sus canciones, la cual fue creada en un inicio por el dadaísta Tristan Tzara. Consistía básicamente en descomponer un texto recortando las palabras y retomándolas al azar para crear un nuevo texto. Su base era la intuición y se daba libertad al proceso creativo para resignificar el lenguaje.

Años más tarde, el escritor Brion Gysin experimentó con la técnica de recortes y la compartió con William S. Borroughs en París. Borroughs y Grysin trabajaron juntos durante las décadas de los años cincuenta y sesenta después de redescubrir la técnica casi por accidente mientras Borroughs pegaba fotografías en aparente desorden en la pared de un cuarto del hotel Beat de París, lugar que más adelante se convirtió en una sede importante para el grupo de artistas reconocidos precisamente como la generación *beat* (Brutal Content, 2015). La adaptación al aula de esta técnica que tiene ya varias décadas de historia, permitió observar un lado más experimental de las y los estudiantes. Véase imágenes 6 y 7.

parrilladas
PAPA
CAMILLEROS
Y ACCESORIOS
Kedas Sandales
Creadores
ECLIPSOL
chocolan
Vinos
b'rack
MUY
AFÍAS
emesquis
EL TESORO OCULTO
DE LA PRESIDENCIA

Imagen 6 | Trabajo con la técnica David Bowie. Fuente: fotografías tomadas por la autora.

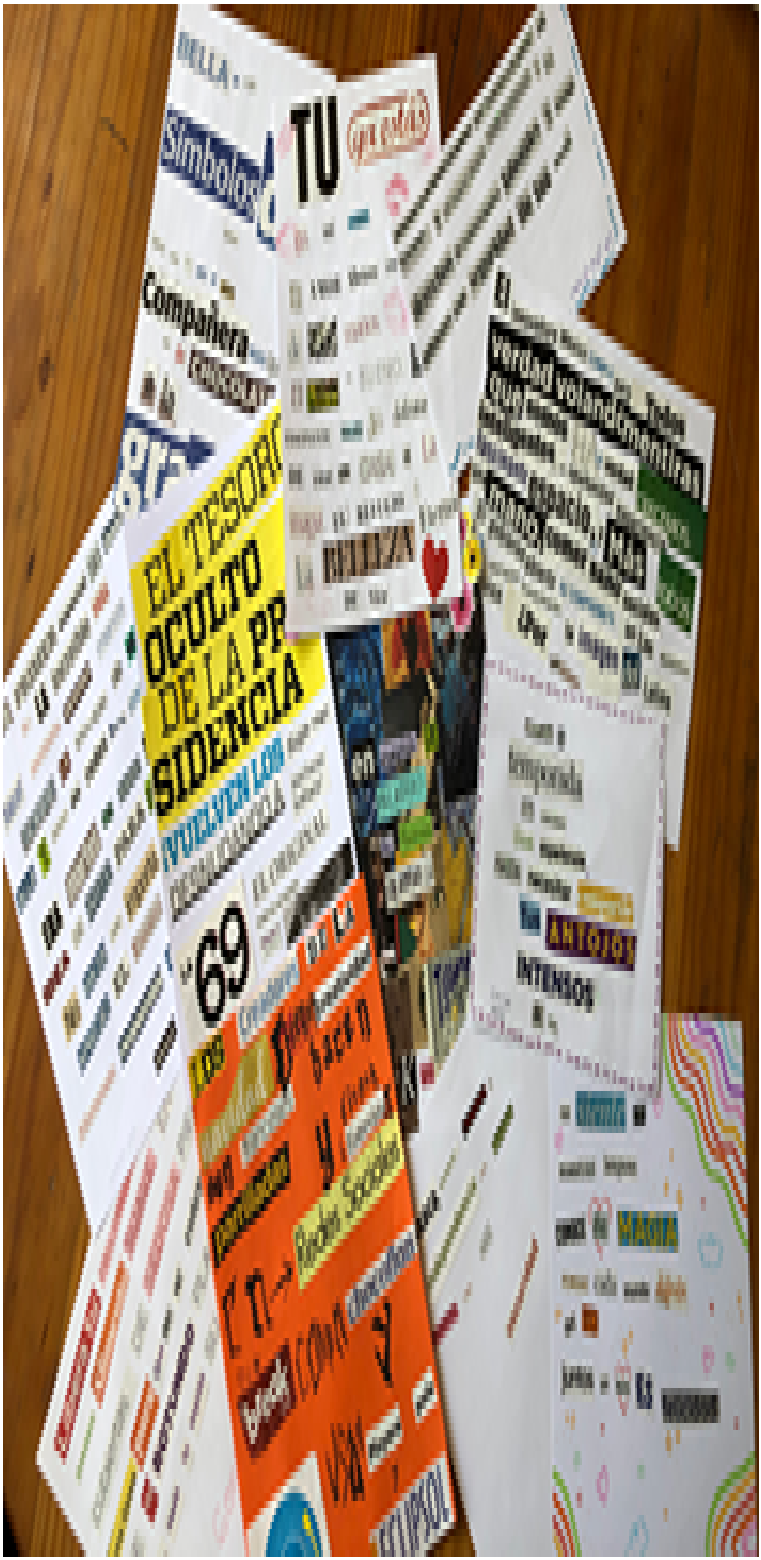

TU
Compañera
EL TESORO
OCULTO
DE LA PR
SIDENCIA
69
ANTOLOGÍA
MAGIA

Imagen 7 | Trabajo con la técnica David Bowie. Fuente: fotografías tomadas por la autora.

Resultados del trabajo con la técnica David Bowie

En este caso, se les pidió que llevaran materiales para recortar y decorar, hojas de colores y revistas. También se les compartieron periódicos. Si bien se les solicitó expresamente que no se fijaran en el tipo de palabras que recortarían, sí se les hizo una indicación expresa de que incluyeran palabras léxicas (sustantivos, adjetivos, verbos), pero que consideraran integrar palabras gramaticales (preposiciones, conjunciones, artículos) en función de lograr cierta estructura oracional y conexiones y coherencia en sus productos.

Al igual que con los *Story Cubes*, las y los estudiantes implementaron en algunos casos el uso de recortes y dibujos para crear una propuesta no sólo literaria sino también estética. En este caso, si bien hubo un poco de reticencia por tratarse de poesía, el grupo realizó su trabajo con la indicación señalada logrando algunas propuestas interesantes y bastante coherentes, del mismo modo que hubo casos más breves y experimentales, como se muestra en los ejemplos siguientes.

Tuffanelli nos dice al respecto:

> Cuanto más previsibles sean los elementos textuales […] más simple resulta el mensaje, aunque también previsible y carente de interés. Y a la inversa: cuantos más desconocidos son los elementos propuestos, inciertos o imprevisibles […] más fatigoso será el mensaje, aunque también más informativo e interesante (2010: 40).

Esto nos orienta a comprender por qué de inicio la tarea de crear una poesía sin un modelo preestablecido puede generar ciertos conflictos en las y los estudiantes. Se enfrentan con una hoja en blanco con la que no sienten familiaridad. No hay un modelo tradicional de rima, por ejemplo, que puede darse en la poesía. No hay tampoco una consigna tan simple como desarrollar una historia cubriendo simplemente el requisito de integrar ciertos elementos. Por lo tanto, hay un reto distinto en materia de creatividad.

Consideramos que una sugerencia que resultó de ayuda fue la de incluir conectores, preposiciones, artículos y demás palabras gramaticales para que el estudiantado pudiera ir armando algo que tuviera cierta cadencia y coherencia. No obstante, quizá un camino diferente pudo haber sido evitar esta indicación explícita para poder identificar si las y los estudiantes optaban por sólo recortar palabras léxicas y qué resultado formularían a partir de ellas, sobre todo para tratar de inferir su competencia textual entendida en el sentido de "la capacidad de captar (o atribuir) la coherencia de los textos independientemente de su forma lingüística" (Lozano *et al.*, 2016: 20); es decir: su capacidad de identificar la congruencia del texto donde supuestamente no existe, o al menos en apariencia. Aunado a ello, Lozano *et al.,* afirman que parte de esta competencia textual tiene algo de intertextual por cuanto "al leer u oír un texto *se* tiene siempre en cuenta la experiencia que en cuanto lector tiene de otros textos" (2016: 21, cursivas nuestras). En este caso, si bien no hubo ningún caso en el grupo donde se manifestara el seguimiento de algún tipo canónico de poesía, sí se notó la presencia de oraciones más o menos estructuradas en función de la coherencia, al menos de modo global.

Por otro lado, como puede verse en los ejemplos de las imágenes 8, 9, 10, 11 y 12, los productos del grupo incluyeron en muchos casos un complemento gráfico y un acomodo estético. La imagen 8 mantiene un estilo más continuo y es más bien una prosa que un poema, como se observa a partir de la continuidad en el acomodo de los recortes; sin embargo, en la imagen 9, cuya temática es el campo, vemos que la hoja incluye flores recortadas y el dibujo del pasto. En la imagen 10, cuyo tema es la felicidad, se muestra un

arco iris y diversas figuras de colores, mientras que en la imagen 11, cuya temática es el amor, hay besos hechos con lápiz labial y el recorte de un corazón. Finalmente, la imagen 12 es un texto muy breve y en él prima el uso de las imágenes, cosa que por cierto es lo que expresa en las líneas hechas con las palabras recortadas. En el primer caso observamos la búsqueda de un texto extenso que fuera ostensiblemente coherente; pero en los cuatro últimos ejemplos notamos que no sólo se trata del mensaje escrito, sino también de los elementos extralingüísticos que complementan o refieren directamente a la temática del texto. En cuanto al diseño, ocurre lo que Eco refiere:

> En el diseño advierto determinados estímulos visuales y los coordino en una estructura percibida. Elaboro los datos de experiencia facilitados por la sensación; los selecciono y los estructuro fundándome en sistemas de expectativas e implicaciones debidas a experiencias anteriores y, por lo tanto, mediante técnicas aprendidas, es decir, basándome en códigos (2000: 171).

DE New York AL CAMPO

de Noviembre a Diciembre

y MUCHOS Arte

sabores

GRANDIOSOS

y BRILLANTES como

EL mar

Este PRIMER especial sin fondo

de LA increíble vida

hacer memoria DENTRO menos ACÁ

SOBRE LA invisible da de

ALLÁ Y distrito de redes Sólo CERTIFICACIÓN

ERA martes DE NUEVA

IDEA DE ARTE PARA PINGÜINOS

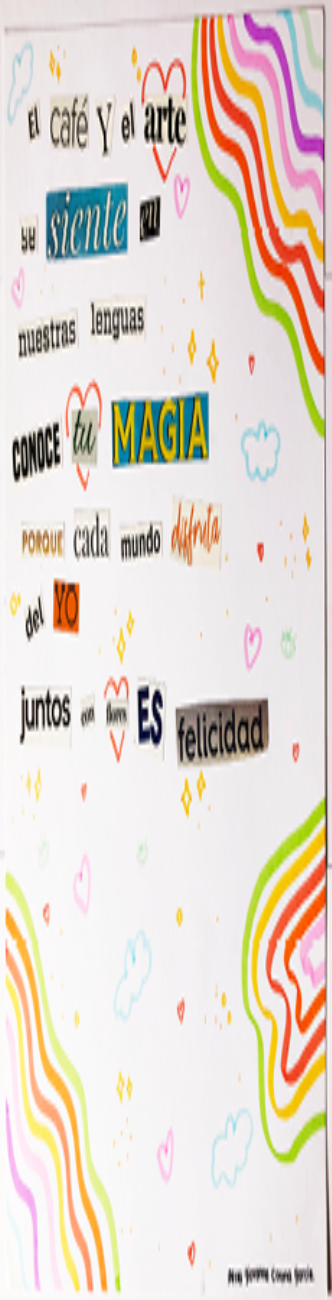
No HACEN nada importa sólo

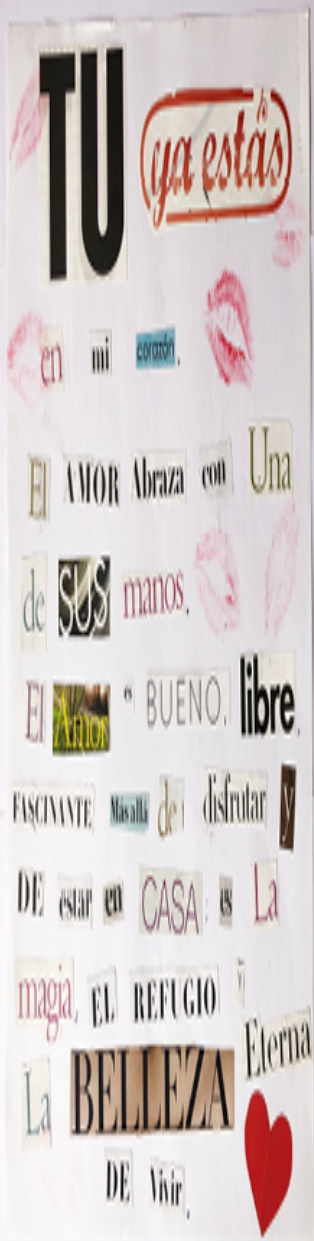
APRECIAS EL ENSAYO DE vida

Afortunada responsable Y auténtica

¡Vamos!

Imágenes 8 y 9 | Muestras de los textos creados con la técnica David Bowie. Fuente: estudiantes del grupo de trabajo.


El café y el arte
se siente
nuestras lenguas
conoce tu MAGIA
porque cada mundo disfruta
del YO
juntos es felicidad


TU ya estás
en mi corazón.
El AMOR Abraza con Una
de SUS manos.
El Amor es BUENO. libre.
FASCINANTE Más allá de disfrutar y
DE estar en CASA. La
magia, EL REFUGIO
La BELLEZA Eterna
DE Vivir.

Imágenes 10 y 11 | Muestras de los textos creados con la técnica David Bowie. Fuente: estudiantes del grupo de trabajo.

en
cuestión
DE
PALABRAS
No
tenemos
PALABRAS :)
TIJUANA BIBLES
K
gay

Imagen 12 | Muestras de los textos creados con la técnica David Bowie. Fuente: estudiantes del grupo de trabajo.

Como es evidente, ni el corazón o los besos, ni el pasto, ni las imágenes o el arco iris son realmente los objetos, sino que se trata de convenciones que podemos interpretar semióticamente para encontrar la clara relación entre los mensajes y los códigos gráficos que son empleados como respaldo o complemento. La selección por parte del grupo y la interpretación por parte de otros compañeros, de sus profesores o de cualquier lector que pueda observar estas imágenes, implican marcos comunes que permiten inferir estas relaciones. De nueva cuenta notamos cómo no sólo se trata de producciones textuales aisladas de su formato de presentación, sino que son un todo que funciona semióticamente de un modo integral.

Cadáver exquisito

El cadáver exquisito era, en la época de los surrealistas, un juego de café para explorar el inconsciente. El juego parte de la idea de que la literatura es una constante reelaboración y que las diferentes creaciones literarias son parte de una gran obra, como si se tratara de fragmentos que sólo dan la impresión de ser piezas individuales. De acuerdo con Robles Murillo, citando el *Diccionario abreviado de surrealistas* elaborado por Bretón,

> es una composición cooperativa entre varios individuos, para la creación de una obra a partir de sus colaboraciones, que contenga elementos o trozos de cada uno de ellos y que permita crear una obra única a partir de diferentes intencionalidades (2003, citado en Robles Murillo, 2020: 150).

Nuevamente se trata de una técnica lúdica que involucra al azar en el proceso creativo; fue impulsada por Robert Desnos, Tristan Tzara y André Bretón, entre otros artistas. Su búsqueda de nuevas formas literarias los llevó a experimentar con dicho juego: cada uno escribía una oración en un papel que iba plegándose para ocultar la frase recién escrita, de modo que ninguno de los participantes sabía lo que se había escrito antes. Al final, el papel se desplegaba para descubrir la azarosa continuidad o conexión entre las frases.

El cadáver exquisito se extendió a otras disciplinas, como el dibujo, en el que se ensamblaban criaturas imposibles e inimaginables. Artistas como Man Ray y Joan Miró formaron parte de los grupos en los que se realizaron este tipo de obras, mostrando con ello una vinculación que subyace a la producción artística (Cultura Inquieta, 2017).

Resultados del trabajo con el cadáver exquisito

Las y los estudiantes de diseño usaron un rotafolio pegado en la pizarra de su aula para crear una historia colectiva. Lo único que se les dio fue la primera frase: *Era una mañana extrañísima. Desde que se levantó…* Véase imágenes 13 y 14.

Una particularidad que ocurrió durante el desarrollo de este ejercicio, tuvo su origen en una conversación previa al inicio de la clase: una de las alumnas manifestó preocupación por la falta de plátanos en su casa. Lo que en apariencia era una charla casual, terminó por convertirse en el principal detonante de la historia que se presentó en el cadáver exquisito realizado por el grupo y en la que ella resultó además la protagonista. Incluso, en la

votación para elegir un nombre, la mayoría se pronunció por elegir el de *Landy*, como apócope de “La Andy”, quien es la estudiante en cuestión. Véase imágenes 15 y 16.

Imágenes 13 y 14 | Estudiantes del grupo escribiendo el cadáver exquisito.
Fotografías por la alumna Andrea Hernández.

Lady

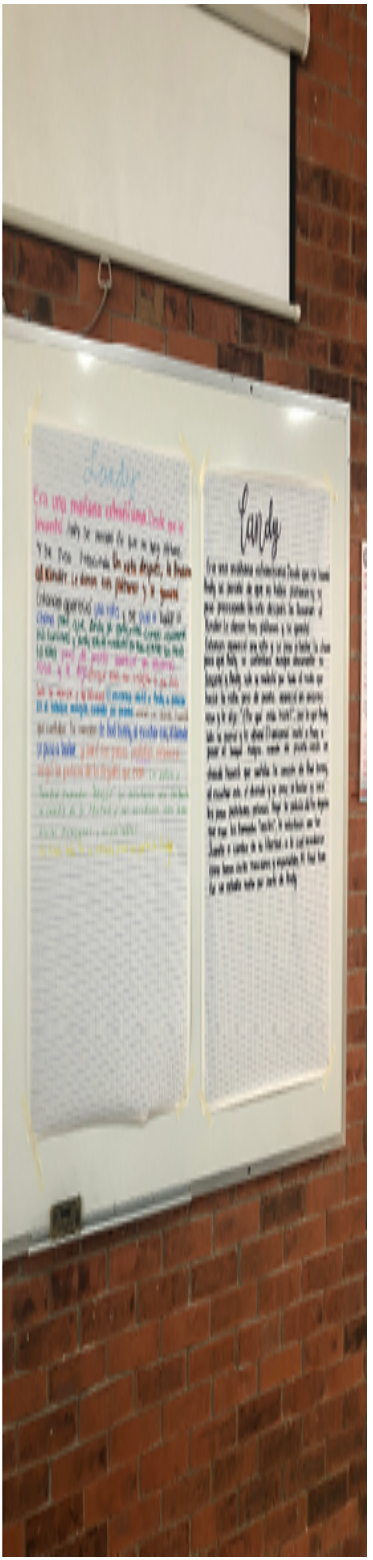

Lady
Lady

Imagen 15 | Estudiante haciendo la corrección del cadáver exquisito.
Imagen 16 | Cadáver exquisito original y su versión corregida.
Fuente: fotografías tomadas por la autora.

En el caso de este texto, que resultó mucho más informal y relajado que los anteriores, encontramos nuevamente la presencia de varios referentes de la cultura popular. Vemos la frase *le dieron tres plátanos y se gomitó*[10] en una de las primeras líneas de la historia. Ésta, como en el caso de las expresiones que observamos en los cubos de historias, también forma parte de la tradición discursiva que impera actualmente en las redes sociales.

También se alude a dos canciones reconocidas: *La Chona,*[11] de la agrupación Los Tucanes de Tijuana, y *La Canción,*[12] de los cantantes J Balvin y Bad Bunny, quien también aparece mencionado en el relato. Un unicornio y una rata aparecen como los personajes secundarios. De igual forma vemos otros tres referentes intertextuales: *los pasos prohibidos*,[13] *los azules*[14] y la *sor Juanita*. En el primer caso continuamos con los referentes viralizados en distintas plataformas digitales, mientras que en los otros dos casos se trata de dos muestras del vocabulario mexicano: por un lado, un grupo de policías que entra en escena, y por el otro, la alusión al billete de 200 pesos mexicanos, cuya ilustración corresponde a la escritora sor Juana Inés de la Cruz. En esta parte de la trama también se presenta un elemento de recurrencia en el imaginario colectivo mexicano: la corrupción, acto que ocurre cuando los protagonistas de la historia se enfrentan con los policías, quienes sólo por el dinero ofrecido acceden a dejarlos en libertad. Finalmente, la resolución de todo aquello que es extraño y atípico llega a buen término porque se trata de un sueño.

Como puede verse, existe mucho menos sentido en este trabajo en comparación con los dos anteriores. Podríamos decir que, ante su poca probabilidad, estamos ante lo que Van Dijk denominaría una narrativa artificial (Eco, 2000), esto es, una descripción de acciones que no se corresponde con algo que ocurriría en el mundo de nuestra existencia real. Como señala Eco: “La narrativa artificial no respeta muchas de las condiciones pragmáticas a que está sometida la narrativa natural (por ejemplo: el autor no se compromete a decir la verdad ni a probar sus afirmaciones)” (2000: 100), aunque en este caso también se exceden los límites de la verosimilitud. Hay una completa ruptura con cualquier elemento natural o real. Se pone de manifiesto que conforme las y los estudiantes tomaron el turno para escribir, no se limitaron a encontrar congruencia en la historia, sino que pareció que, en el transcurso de la actividad, buscaron comprometer más las posibilidades imaginativas de quien estaba después de ellos. Con esto volvemos a reafirmar que la ruptura de un paradigma de cuento tradicional se efectúa en muchos de los casos transgrediendo lo que usualmente se considera posible. También se nota cómo es que en ninguna de las producciones hay un desprendimiento de los esquemas preconcebidos de las y los estudiantes, quienes insisten una y otra vez en desarrollar sus producciones con esos componentes culturales manteniendo así el aspecto lúdico entre ellos. La narración genera un sentido de pertenencia al grupo que conoce, replica y reafirma estas inclusiones a las historias, pese a que éstas se salgan de la norma o de lo esperado en una producción académica.

Finalmente, la estudiante protagonista solicitó que le permitieran encargarse de la corrección del texto original. Ella optó por corregir ciertas cuestiones ortográficas, y por sustituir algunas palabras que no quedaban claras o que no manifestaban concordancia gramatical. El resultado de su corrección (y de la historia completa) fue el siguiente:

Candy

Era una mañana extranísima. Desde que se levantó Andy se percató de que no había plátanos y se puso preocupado. Un rato después la llevaron al Kinder. Le dieron tres plátanos y se gomitó. Entonces apareció una rata y se puso a bailar la chona para que Andy se contentara aunque obviamente no funcionó y Andy solo se molestó por todo el ruido que hacía la rata, pero de pronto, apareció un unicornio rosa y le dijo: "¿Por qué estás triste?", por lo que Andy solo se acercó y lo abrazó. El unicornio invitó a Andy a pasar al bosque mágico, cuando de pronto vieron un duende travesti que cantaba la canción de Bad bunny, al escuchar esto, el duende y se puso a bailar y sacó los pasos prohibidos, entonces llegó la policía de los ilegales que eran los llamados "azules", le solicitaron una Sor Juanita a cambio de su libertad, a lo cual accedieron como buenos civiles mexicanos y responsables. Al final todo fue un extraño sueño por parte de Andy.

Imagen 17 | Cadáver exquisito final (corregido por la estudiante).

Pelea de libros[15]

Este ejercicio consiste en la representación de una pelea ficticia entre una pareja, pelea que transcurre a partir de decirse los títulos de varias obras literarias mientras los lanzan a una caja. Ganan puntos quienes logran tirar los libros dentro de la caja. Se reparten igual cantidad de títulos por equipos contrarios, con nombres como *Basura*, *Orgullo y prejuicio*, *La guerra y la paz*, etcétera. La intención es ir construyendo la discusión mientras poco a poco se reorienta hacia el acuerdo. El día de la sesión se formaron dos equipos y se jugaron dos rondas, apuntando el orden en que fueron elegidos los libros.[16]

Resultados del trabajo con la Pelea de libros

Esta actividad fue quizás la menos productiva de las cuatro realizadas. Si bien causó una buena expectativa por parte del grupo por la mera idea de aventar libros y discutir como si se tratara de parejas, consideramos que puede haber una reformulación de ésta con la finalidad de obtener mejores datos de análisis. En esta ocasión no se logró que las y los estudiantes elaboraran un poco más sus argumentos a la hora de "pelear"; en las dos rondas realizadas, la mayoría de las y los participantes optó por sólo mencionar los títulos de los libros sin añadir mayor información discursiva que pudiera enriquecer la dinámica.

Ello no quiere decir que no comprendieran las indicaciones ni que no realizaran satisfactoriamente la actividad y se fomentara adecuadamente la competencia entre ellas y ellos; sin embargo, la duración de las rondas fue poca precisamente porque se autolimitaron a la hora de dirigirse a los equipos contrarios. Así y todo, a continuación se presenta la tabla 3 que muestra el orden que siguieron los equipos en ambas rondas.

TABLA 3

Títulos de los libros usados

en las dos rondas de la pelea de libros

	Primera ronda	*Segunda ronda*
	Equipo 1	
• *Basura* • *El viento se llevó* • *Especias* • *Infantiles* • *Matrimonio feliz* • *Internacional* • *Negociable* • *Prejuicio* • *Libertad* • *Desiguales* • *Guerra y paz*		

- *Elementos*
- *Gigantes*
- *Las voces de ser invisible*

Imágenes 18 y 19 | Estudiantes participando en la actividad de la pelea de libros.

Como se puede ver, los elementos secuenciales que se pueden obtener a partir de la selección de las obras es interesante. Sin embargo, aunque se cuenta con el orden de los libros, nos parece pertinente acotar que esta actividad requiere para su mejor evaluación una grabación en video de lo que ocurre durante su desarrollo, o cuando menos una grabación auditiva para poder recuperar el diálogo completo que logra establecerse entre los miembros de los equipos.

Aun así, nos parece importante reportar el resultado de esta actividad por cuanto nos parece una estrategia didáctica con mucho potencial; se puede aplicar a grupos de jóvenes de menor edad, o a personas adultas cuyo conocimiento de una discusión en pareja puede servir para reflejar con ello ciertos esquemas y estereotipos de lo que implican estos acontecimientos dentro de esta clase de vínculos afectivos. Nos parece que, en este caso, ésa es precisamente la búsqueda de referentes que debe intentar establecerse a partir de la actividad; aunque en los casos anteriores hemos visto la reproducción modélica de cuentos de hadas, de personajes de la cultura popular y de referentes del discurso digital, aquí los anclajes son de un contexto mucho más personal y cercano, uno que probablemente no sólo han visto en televisión o en películas, sino que los han experimentado en carne propia. Y eso se corresponde en plenitud con lo que expusimos anteriormente sobre la idea de que todo conocimiento y aprendizaje requiere de este componente experiencial, y que cuando entramos en contexto con una producción, cualquiera que ésta sea (o quizá, mejor dicho, una ejecución en este caso), terminamos poniendo de manifiesto aquello que reconocemos en nuestro entorno. Siendo así, apuntamos esta actividad como un precedente que puede y debe ser perfeccionado en ocasiones posteriores para un mayor análisis de contenido.

Conclusiones

En términos de la actividad didáctica, objeto de este capítulo, consideramos importante decir que lo presentado aquí es una propuesta inicial de análisis que puede estructurarse como una vía de investigación que conjugue la producción textual y el diseño gráfico en tanto que herramientas para crear y producir, por un lado, y a fin de observar la convergencia de referentes culturales y modelos o estructuras narrativas, por el otro. La aclaración es pertinente, porque consideramos que hay algunas alternativas que pueden implementarse para completar el análisis, por ejemplo, no sólo contar con un grupo de trabajo y una sola batería de producciones. Nos parece que hacer una comparación entre grupos de distintos semestres puede arrojar luz sobre otros indicadores que no se exploraron aquí; tal es el caso de la posibilidad de evidenciar si hay cambios en el uso de los referentes, si tiene lugar la selección y aplicación de soluciones gráficas más complejas (en el caso de grupos de semestres avanzados) y de estructuras de composición textual más organizadas.

También consideramos que una estrategia fundamental a la hora de trabajar este tipo de ejercicios u otros que versen sobre la misma línea, es la de preparar una consigna de escritura lo suficientemente explícita para delimitar el producto que se espera obtener, pero manteniéndola lo suficientemente abierta para dejar que las y los estudiantes vacíen todo el conocimiento previo que han absorbido de su cultura. Si aceptamos la idea de que debemos limitar los productos a lo que es correcto o formal, estamos perdiendo una parte que a nuestro parecer es muy relevante en términos de comprender cómo es que las y los

estudiantes aprehenden su realidad.

El riesgo de censurar ocurre en dos vías: la primera es que el interés que la escritura puede generarles puede perderse al forzarlos a que creen algo que no incluya su aportación personal y quede inserto en los cánones de lo preestablecido y lo tradicional en lo relativo a la enseñanza de lectura y escritura; en cuanto a la segunda, nos imposibilita constatar que cualquier producción está incrustada en el ecosistema cultural al que el individuo pertenece.

Sobre esto último cabe destacar que vale la pena considerarlo un indicador que difícilmente se presentará de la misma forma entre generaciones, pues con la actual vorágine de la comunicación digital, los procesos de significación y resignificación de los objetos culturales es cada vez más ágil, y la intertextualidad e intermedialidad que engarza imágenes, sonidos, formatos y canales de comunicación puede cambiar en meses, semanas o incluso en días. En palabras de Lotman:

> El texto cumple la función de memoria cultural colectiva. Como tal, muestra la capacidad de enriquecerse ininterrumpidamente, y por otra, la capacidad de actualizar unos aspectos de la información depositada en él y de olvidar otros temporalmente o por completo (1998: 80).

En ese sentido, propuestas como ésta nos permiten observar lo mismo el reflejo de lo que acontece en un momento específico que, como ya lo hemos dicho, identificar los niveles referenciales que pueden existir en cada estudiante, en su conexión como grupo o en grupos de diferentes generaciones.

Asimismo, cabe mencionar que los resultados obtenidos a partir de este ejercicio muestran que hay grandes posibilidades de explorar la combinación de técnicas gráficas con la producción literaria, particularmente la ficcional, pues es el género más maleable y noble para que las y los alumnos abran sus fronteras y amplíen su creatividad. Si bien hemos dicho que, en términos académicos, la estrategia debe ser agrupar contenidos con habilidades de lecto-escritura como si fueran parte una cosa de la otra, es innegable que, en el caso de la comunicación visual o gráfica, los retos de imaginería que ofrece la ficción pueden fungir como estímulos para la resolución de problemas disciplinares. De inicio, porque representan el uso y aprovechamiento de las operaciones mentales de la producción y la creación, y por lo tanto la inventiva de las y los estudiantes entra en juego de forma conjunta, pues dentro de las mismas tareas se procura que establezcan vínculos claros entre el uso de los materiales, sus propuestas visuales y los productos finales. Ello implica un esfuerzo por parte de las y los docentes de precisamente lograr que el alumnado conciba los ejercicios como un todo y fomentar que sean capaces de ver la importancia de la relación que existe entre su composición gráfica y su composición visual. Como explica Lotman,

> el texto se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional (1998: 82).

Así pues, el cúmulo de información que se puede obtener a partir del trabajo de las y los alumnos opera en varios niveles: el primero, que sería el más superficial de todos, implica la materialización del producto, la selección de recortes, dibujos y palabras que quedan plasmados en su trabajo; en un segundo lugar encontramos el grado de complejidad en sus producciones, tanto de la parte visual como de la textual. Éste es el espacio donde podemos detenernos a evaluar sus decisiones metodológicas y la coherencia, cohesión y demás elementos lingüísticos empleados. En un tercer nivel estarían los marcos culturales desde los que construyeron sus producciones, esto es, la identificación de

referentes y alusiones que se pusieron de manifiesto en el resultado final. Para terminar, un último nivel que se puede considerar sería una valoración de la totalidad del producto para determinar qué se obtiene al final de todo: qué signos visuales guardan relación con determinados pasajes de los textos. Nos parece que hacer una acotación a distintos niveles de evaluación de las propuestas es importante, por cuanto "la constante presencia del elemento simbólico respecto al literal impone indagar en la fisonomía de los textos en su globalidad y, solo en un segundo momento, el adentrarse en sus distintas partes a la búsqueda de nexos, relaciones y referencias" (Murcio Maghei, 2013: 55). Esto no es otra cosa que aceptar que dentro de cada texto que pueda observarse de modo superficial, se encuentran siempre signos más profundos que son los responsables de otorgarles un determinado sentido y no otro, pero para lograr identificarlo es necesario asumir esta complejidad.

A manera de síntesis, podríamos esquematizar la propuesta de niveles de análisis. (Véase figura 1.)

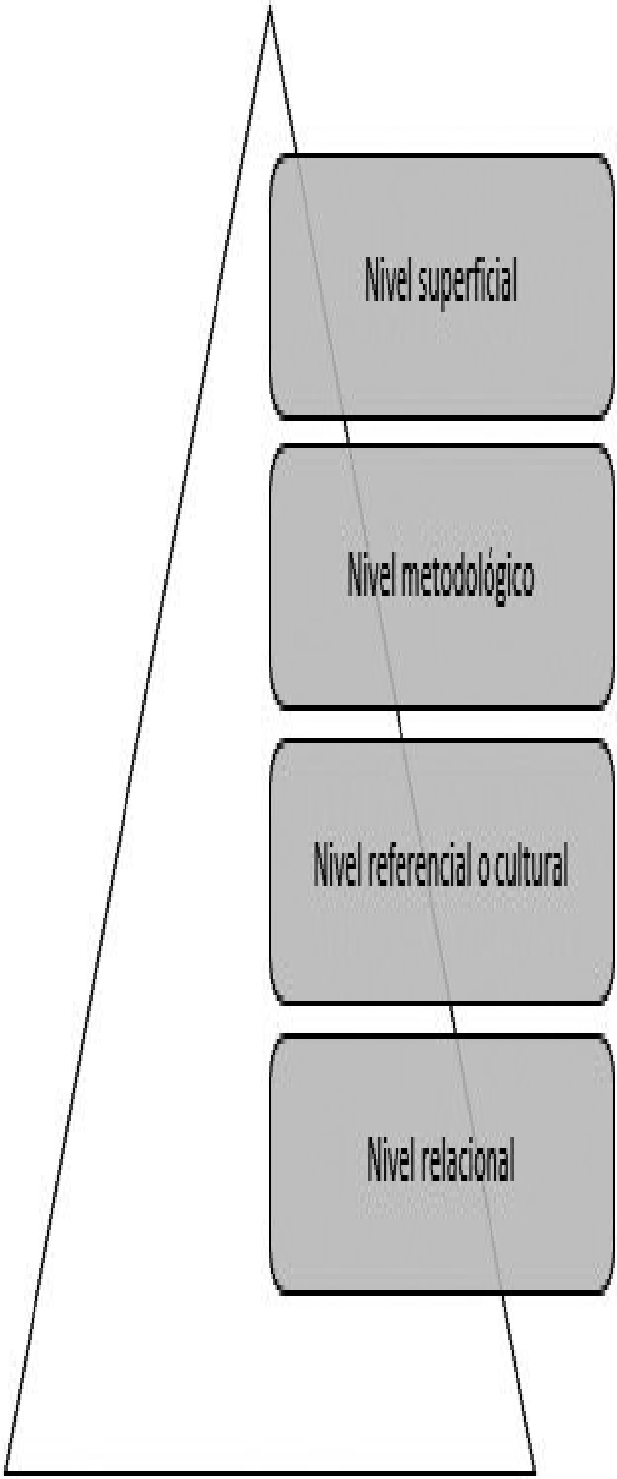

Nivel superficial
Nivel metodológico
Nivel referencial o cultural
Nivel relacional

Figura 1. Niveles de análisis de las producciones gráfico-textuales de estudiantes.

Nos parece, además, que en lo que a producción literaria y académica se refiere, estos cuatro niveles pueden identificarse plenamente en ejercicios que vinculen incluso otro tipo de campos disciplinares; consideramos que asumir las producciones como redes complejas de signos diversos, materiales y referenciales, no es un asunto exclusivo del área de la comunicación gráfica. Además, coincidimos con la siguiente afirmación de Caro Valverde y González Di Pierro:

> La formación sobre la educación literaria ha de contar con la creación como operación mental, lo cual es consecuente con la convicción de que la escuela no solamente de dar valor a ciertos intervalos creadores, sino que debe fundamentar la experiencia escolar del alumnado sobre una base creadora (2016: 26).

Por ello consideramos que en toda propuesta didáctica debe primar la experiencia creativa, no sólo por el estímulo cognitivo que ofrece a las y los estudiantes, sino por la riqueza que puede obtenerse a partir del análisis de los trabajos realizados. Los productos del salón de clase pueden considerarse en ese sentido fuentes de aprendizaje significativo más que instrumentos para la valoración cuantitativa; también pueden ser puntos de partida para intentar reconocer los mecanismos de aprendizaje que tienen lugar cuando las y los alumnos conjugan sus habilidades prácticas y sus conocimientos disciplinares con todo aquello que observan de la cultura en la que están inmersos; habrá, pues, que trabajar para favorecer el desarrollo de actividades diversas que permitan tomar conciencia de la propia potencia creadora, así como de la influencia que el entorno ejerce en todo proceso formativo.

Referencias

Alvarado, Maite (2013), *Escritura e invención en la escuela*, Fondo de Cultura Económica (FCE), Buenos Aires.

Andrich Miato, Silvia, y Lidio Miato (2013), *Producir. Una competencia cognitiva y social*, Narcea, Madrid.

Bazerman, Charles, *et al.* (2016), *Escribir a través del currículum. Una guía de referencia*, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba.

Boden, Margaret (2011), *La mente creativa. Mitos y mecanismos*, Gedisa, Barcelona.

Brutal Content (2015), "Qué tienen en común Cobain, Yorke y Bowie", en *Lifeboxset*, 5 de febrero, recuperado el 19 de junio de 2022, de <https://www.lifeboxset.com/musica/bowie-burroughs-composicion/>.

Carlino, Paula (2005), *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*, FCE, Buenos Aires.

Caro Valverde, María Teresa, y Carlos González Di Pierro (2016), "Creación literaria y su didáctica: la formación del profesorado en esta operación mental", en Raimundo A. Rodríguez y Pedro Miralles (coords.), *Formación del profesorado desde la investigación y la innovación educativa*, Universidad de Murcia, Murcia, pp. 19-30.

Cassany, Daniel (2013), *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*, Anagrama, Barcelona.

Colomer, Teresa (2010), *Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela*, FCE, México.

Corradini, Matteo (2011), *Crear. Cómo se desarrolla una mente creativa*, Narcea, Madrid.

Cross, Neil (guionista), y Sam Miller (dir.) (2010), episodio 4 (temporada 1), en Katie

Swinden (prod.), *Luther* [serie de televisión], 25 de mayo, British Broadcast Corporation Studios.
Cuenca, María Josep, y Joseph Hilferty (2013), *Introducción a la lingüística cognitiva*, Ariel, Barcelona.
Cultura Inquieta (2017), "El 'cadáver exquisito': un juego que revela el inconsciente grupal", en *Cultura Inquieta*, 15 de enero, recuperado de <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/11402-el-cadaver-exquisito-un-juego-creativo-que-revela-el-inconsciente-grupal.html>.
De Boysson-Bardies, Bénedicte (2007), *¿Qué es el lenguaje?*, FCE, México.
Denada (2020), "Quise quemar mis recuerdos: un viaje por la escritura *cut-up* y las canciones de David Bowie", en *Denada*, 30 de noviembre, recuperado el 22 de junio de 2022, de <https://denada.com.mx/quise-quemar-mis-recuerdos-un-viaje-por-la-escritura-cut-up-y-las-canciones-de-david-bowie/>.
Diccionario del Español de México (DEM) (2022), "azules", en *DEM*, El Colegio de México, recuperado de <https://dem.colmex.mx/Ver/azules>.
Eco, Umberto (1999), *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Lumen, Barcelona.
———— (2000), *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, Lumen, Barcelona.
Ellis, Henry C. (1984), *Fundamentos del aprendizaje y procesos cognoscitivos del hombre*, Trillas, México.
Fabbri, Paolo (1999), *El giro semiótico*, Gedisa, Barcelona.
Flower, Linda, y John Hayes (1996), "La teoría de la reacción como proceso cognitivo", en *Textos en contexto. Los procesos de lectura y escritura*, núm. 1, Asociación Internacional de Lectura, Buenos Aires, pp.4-19.
Goodman, Kenneth (2003), "El aprendizaje y la enseñanza de la lectura y la escritura", en *Enunciación*, vol. 8, núm. 1, agosto, pp. 77-98.
Hernández, Enrique (2021), "Fosfo Fosfo, una marca que se consolidó a la par de la elección en Nuevo León", en *Forbes México*, 23 de julio, recuperado de <https://forbes.com.mx/fosfo-fosfo-una-marca-que-se-consolido-a-la-par-de-la-eleccion-en-nuevo-leon/>.
Hernández Navarro, Fabiola, y Montserrat Castelló (2014), "Análisis de los géneros de escritura académica, de acuerdo con la percepción de los estudiantes universitarios", en *Innovación Educativa*, vol. 14, núm. 65, mayo-agosto, pp. 61-80.
Lotman, Yuri (1998), *La semiosfera*, Cátedra, Valencia.
Lozano, José, Cristina Peña-Marín, y Gonzalo Abril (2016), *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*, Cátedra, Madrid.
Meek, Margaret (2004), *En torno a la cultura escrita*, FCE, México.
Montealegre, Rosalía (1992), "Desarrollo de la acción intelectual y formación de la actividad en estudiantes universitarios", en *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 4, núm. 3, pp. 343-355.
Murcio Maghei, Amalia (2013), *Interpretar. De la comprensión previa a la explicación de los acontecimientos*, Narcea, Madrid.
Netmind (2020), "*Rory's Story Cubes*: desata tu creatividad", 1 de septiembre, en *Netmind*, recuperado de <https://netmind.net/es/story-cubes/>.
Pètit, Michèle (2015), *Leer el mundo. Experiencias actuales de transmisión cultural*, FCE, México.
Pomares, Sergio (2021), "Conocé a Látigo, el creador de los pasos prohibidos: 'mi secreto es estar tomadito'", en *El Editor Platense*, 26 de noviembre, recuperado de <https://eleditorplatense.com.ar/conoce-a-latigo-el-creador-de-los-pasos-prohibidos-mi-secreto-es-estar-tomadito/>.
Redacción Digital El Heraldo de México (2020), "'Los pasos prohibidos', el video de TIK TOK

que asombra en la red", en *El Heraldo de México*, 26 de agosto, recuperado de <https://heraldodemexico.com.mx/tendencias/2020/8/26/los-pasos-prohibidos-el-video-de-tik-tok-que-asombra-en-la-red-202466.html>.

Robles Murillo, Keylor (2020), "Cadáver exquisito poético: politizando los géneros literarios mediante estrategias didácticas", en *Innovaciones Educativas*, vol. 22, núm. 33, julio-diciembre, pp. 146-161.

Rodari, Gianni (2013), *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*, Booket, México.

Salgado, Hugo (2014), *La escritura y el desarrollo del pensamiento*, FCE, México.

Tuffanelli, Luigi (2010), *Comprender. ¿Qué es? ¿Cómo funciona?*, Narcea, Madrid.

Universidad Latina de América (2016), *Estilo, redacción y análisis del lenguaje* [programa de asignatura], México.

Villalobos, José (2007), "La enseñanza de la escritura a nivel universitario: fundamentos teóricos y actividades prácticas basados en la teoría sociocultural", en *Educere*, núm. 36, enero-marzo, pp. 61-71.

Zygomatic (2022), "*¿Cómo nacieron los Story cubes*?", en *Zygomatic*, recuperado de <https://www.storycubes.com/es/histoire/>.

---

1 Cuando el autor habla de lo estético, se refiere a la concepción del proceso creativo vinculado únicamente con la producción artística. Lo usa como un ejemplo concreto donde solemos identificar la creatividad como operación mental.

2 Matteo Corradini aclara puntualmente que definir las ideas resulta siempre problemático, por ello su concepto de ideas se ancla en términos formativos y no filosóficos ni de otra índole. En ese sentido y para efectos de este texto, se seguirá esta propuesta del autor.

3 A partir de un rediseño curricular de la carrera, la materia de *Estilo* desapareció del plan de estudios de la licenciatura y se sustituyó por *Taller de análisis y construcción de mensajes escritos*, en la cual se incluyen temas como las características de los textos, redacción en medios digitales o métodos creativos para escribir, entre otros. Desde el periodo 2023 la materia entrará en vigor de manera oficial.

4 Aquí es preciso aclarar que, como parte de la misma filosofía institucional de la universidad en cuestión, si bien a las y los docentes se les proporcionan los programas de cada asignatura para que puedan realizar su planeación semestral, siempre se ha manifestado que dichos documentos son un guion orientativo de las mismas; sin embargo, se ha conminado a que se sumen, replanteen y ajusten los contenidos con plena libertad de cátedra.

5 La materia de *Estilo* fue impartida por primera vez en dicho periodo a las licenciaturas de Ciencias de la Comunicación, Arquitectura, Urbanismo y Sustentabilidad, e Ingeniería Civil, donde todavía se imparte.

6 La expresión *fosfo, fosfo* se le atribuye a la primera dama de Nuevo León, México, para el periodo 2021-2027, Mariana Rodríguez, quien apareció en sus redes sociales aludiendo al color naranja intenso de unos zapatos deportivos. La viralidad de la expresión dio origen a memes y parodias, y su reconocimiento fue tal que se convirtió en una marca registrada a favor de la influencer (Hernández, 2021).

7 Si bien es cierto que se trata de una frase popular y de cierta recurrencia en las comunidades digitales, uno de los usos más reconocidos lo podemos encontrar en el personaje de Clancy Wiggum (Clancy Górgory en Latinoamérica) de la serie animada Los Simpson, de Matt Groening, quien la usa en uno de sus diálogos en el capítulo 12 de la temporada 9 del programa, emitida por primera vez entre 1997 y 1998.

8 La frase *a mí me gustan mucho de esas / esos* se ha popularizado en las redes sociales para hacer referencia principalmente a cantantes o actores atractivos, pero también a las características físicas o emocionales que se espera encontrar en una pareja. Las imágenes y videos se comparten haciendo alusión a mensajes, comportamientos, etcétera, que provocan el interés de quien los comparte.

9 Este fragmento fue recuperado de un texto de autoría propia titulado "Quise quemar mis recuerdos: un viaje por la escritura *cut-up* y las canciones de David Bowie" (Denada, 2020), publicado en el portal *Denada*, recuperado de <https://denada.com.mx/quise-quemar-mis-recuerdos-un-viaje-por-la-escritura-cut-up-y-las-canciones-de-david-bowie/>.

10 Esta expresión también parte de la viralización de memes con la frase: *amá gomité* (mamá, vomité) usualmente con la presencia de gatos en una actitud triste o llorando. Actualmente todavía pueden encontrarse en la red varias imágenes que aluden a un malestar físico, mareo, nervios y otras situaciones involucradas con la

acción de vomitar.

11 La Chona es una canción del género regional mexicano que forma parte del disco *Me robaste el corazón,* de Los Tucanes de Tijuana. Fue lanzada en 1995 y fue compuesta por Mario Quintero, quien también es el líder vocal del grupo.

12 La Canción fue compuesta por Benito Martínez (Bad Bunny), José Osorio (J Balvin), Alejandro Ramírez y José Arroyo, y forma parte del álbum colaborativo *Oasis* que ambos intérpretes de reggaetón dieron a conocer en 2019.

13 Uno de los orígenes atribuibles a la frase y el concepto de *pasos prohibidos* tienen su origen en Rolando Antonio Suárez, apodado *Látigo* y originario de Salta, Argentina, quien se hiciera popular en las redes sociales de Facebook y TikTok por su particular manera de bailar: "Conocé a Látigo, el creador de los pasos prohibidos: 'Mi secreto es estar tomadito'" (Pomares, 2021), en *El Editor Platense*, 26 de noviembre, recuperado de <https://eleditorplatense.com.ar/conoce-a-latigo-el-creador-de-los-pasos-prohibidos-mi-secreto-es-estar-tomadito/>. Otro posible origen está en otro personaje reconocido en varias partes del mundo: el guatemalteco *Lobo* Vázquez, quien se hiciera reconocido durante la pandemia por COVID-19 gracias a sus videos: "'Los pasos prohibidos', el video de TIK TOK que asombra en la red" (Redacción Digital El Heraldo de México, 2020), en *El Heraldo de México*, 26 de agosto, recuperado de <https://heraldodemexico.com.mx/tendencias/2020/8/26/los-pasos-prohibidos-el-video-de-tik-tok-que-asombra-en-la-red-202466.html>.

14 De acuerdo con el *Diccionario del Español de México* (2022), "los azules" es una forma de referirse al cuerpo de policía: "Llegaron *los azules*".

15 Esta actividad fue una adaptación producto del taller *Había una vez…truz. El pensamiento creativo*, desarrollado en mayo de 2022 en el marco de las actividades propuestas por el Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación en el Festival Michoacán de Origen.

16 Por cuestión de espacio y para efectos de ejemplificar el recorrido hecho por las y los alumnos, optamos por presentar sólo los libros usados durante los primeros diez turnos de cada equipo.

EL ESFUERZO NO-TRIVIAL DEL *GAMEPLAY*: LA PARTICIPACIÓN DIRECTA DEL LECTOR COMO UNA FORMA DE ESPECIFICIDAD MEDIÁTICA GENERADORA DE SENTIDO NARRATIVO DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS[1]

Romano Ponce Díaz

Introducción

Espen J. Aarseth, en su texto *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), acuñó el concepto o categoría de *literatura ergódica*, a fin de englobar aquellos textos[2] que construyen o configuran un relato que requiere del *esfuerzo* (Juul, 2011) no-trivial de sus lectores, con miras a que se dé un avance o progreso narrativo. Aarseth acuñó el término *ergódico,* compuesto por los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje] (Aarseth, 1997). Así pues, el neologismo significa "la labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje" (Ponce Díaz y Ávila González, 2022a).

Bajo el mismo contexto de las estructuras lúdica y constructos narrativos, Jesper Juul postula que el *esfuerzo* en un juego es cuando el participante ejerce una labor con el propósito de influir en el resultado o resolución del relato (Juul, 2011). En ese tenor, a la participación o esfuerzo *no-trivial* podemos entenderlos como la actividad intelectual y/o quinestésica que realizan quienes recorren el relato[3] para dar forma y sentido narrativo al texto. Tal actividad rebasa los actos que Aarseth designó como *triviales,* los cuales suelen ser los siguientes: volver la página de un libro; presionar el botón de inicio de un reproductor de video; colocar un dispositivo de almacenaje en un reproductor de video; seleccionar una escena en un menú digital o rebobinar una cinta magnética… (Aarseth, 1997). El esfuerzo no-trivial es la participación directa requerida para poder recorrer e influir en un relato ergódico.

Teniendo en consideración lo anteriormente mencionado, las narrativas ergódicas —o literatura ergódica— requieren indispensablemente de la participación directa de sus lectores, ya sea asumiendo el rol de personajes o bien el de narradores, co-escritores o directores del relato. Las narrativas ergódicas comprenden una serie de diversas construcciones textuales,[4] ejercicios literarios,[5] los juegos de rol performátivos, los juegos de rol *pen & paper*,[6] diversos *Table Top Games*, literaturas electrónicas, hipertextos, hipermedias, pasando por las narrativas audiovisuales digitales —incluidos los videojuegos o juegos de computadora—, y disímiles actividades digitales y análogas de escritura y creación artística colaborativa.[7]

En el presente texto acudiremos a la perspectiva transdisciplinar de los Estudios Visuales, para explorar cómo se acota la participación directa y el esfuerzo no-trivial de los usuarios dentro de las narrativas ergódicas de diversos videojuegos. Entendiendo por videojuegos una serie de objetos hipermedia narrativos producto de la cultura visual contemporánea (Lafón, 2017; Mirzoeff, 2009), provisionalmente presentamos la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto es no-trivial el esfuerzo de un lector en un videojuego?

Si bien el esfuerzo no-trivial es una condición *sine qua non* para los videojuegos —en su

estructura de narrativa ergódica—, la misma presenta una serie de limitaciones operativas —y por lo tanto narrativas—, las cuales buscamos explorar en el presente texto. Con esta disertación aspiramos a emitir una reflexión en torno a las limitantes que enfrenta el esfuerzo no-trivial de los lectores/usuarios en los videojuegos.

Focalizamos nuestra mirada en los videojuegos, ya que son objetos narrativos ergódicos que desde la década de los setenta (Hansen, 2016) son conocidos en sectores lo suficientemente amplios de la cultura visual contemporánea (Cassie, 2017; Gonzáles Seguí, 2000). En 2022 hay videojuegos que se han insertado en los circuitos de arte contemporáneo legitimado (Antonelli, 2012; Ponce Díaz, 2021). Así, los videojuegos son uno de los ejemplos más accesibles para vislumbrar lo que es la narrativa ergódica (Ponce Díaz y Ávila González, 2021).

A lo largo del presente texto expondremos una serie de elementos constitutivos operativos inherentes a las narrativas de los videojuegos, vinculados a la participación directa y al esfuerzo no-trivial de sus lectores. Desde el *intentio operis* (Eco, 1992) del corpus a exponer, se propondrá una cartografía no-modelizante de los andamiajes del esfuerzo no-trivial requerido en diversos videojuegos —o en su defecto, en los videojuegos explorados en este documento—. Por lo tanto, partiendo de su condición de narrativa ergódica —y de su relación con el esfuerzo no-trivial—, buscamos estabilizar una tipología intermedial de la especificidad mediática (Bordwell, 1985) combinatoria de los videojuegos. Con tal estabilización de una tipología intermedial de la especificidad mediática combinatoria de los videojuegos, se buscará abonar a la discusión de las semejanzas y diferencias de los videojuegos entre sí mismos. Si bien los videojuegos comparten elementos operativos constitutivos y mediáticos en apariencia similares, mostraremos cómo sus mecánicas —*gameplay*— [8] les pueden hacer requerir de un esfuerzo no-trivial diverso entre cada pieza. Al mostrar las limitaciones de la participación no-trivial dentro de los videojuegos, derivada de la estabilización de las especificidades mediáticas combinatorias de los videojuegos, buscamos abonar a la generación de conocimiento en las áreas transdisciplinarias de los Estudios Visuales y Análisis del Discurso enfocadas en medios narrativos audiovisuales digitales.

Consideramos que en este punto es conveniente responder a la pregunta: ¿por qué es no-trivial el esfuerzo de un lector en un videojuego? Dentro de nuestro horizonte de interés se encuentra vislumbrar e identificar los andamiajes ideológicos que insertan los autores de forma consciente o no-consciente (González Vidal y Ávila González, 2020)[9] dentro de los videojuegos. Los andamiajes ideológicos son inseparables de las estructuras socioeconómicas y de las dinámicas de producción y explotación (Wolmart, 2017; Yepez, 2020; Žižek, 2000; 2009); por lo tanto, en esta ocasión nos centraremos en el *intentio operis* (Eco, 1992) de las obras narrativas ergódicas. Cavilamos que gran parte de la carga ideológica y cultural presente en una narrativa ergódica se puede identificar en el tipo de elecciones y dilemas que se plantean a los usuarios.

Juzgamos que es el momento pertinente de presentar una definición estabilizada de videojuego bajo el esquema de narrativa ergódica propuesto por Espen J. Aarseth. En párrafos anteriores ofrecimos un breve panorama de narrativas ergódicas, las cuales no estarán necesariamente ligadas a las tecnologías digitales. Considerando lo anterior, nos aventuraremos a realizar una vinculación del término popular *gameplay* con el de participación directa o esfuerzo *no-trivial* de Aarseth. De tal forma exploraremos el desplazamiento de *gameplay* como una forma de esfuerzo no-trivial y, en consecuencia, como una forma de narrativa ergódica.

Un videojuego es un programa informático que puede estar alojado en una placa de circuitos integrados (Urbina, 2018) o en un dispositivo de *software*.[10] Tal dispositivo de almacenaje de *software* requiere un *hardware*[11] especializado que le convierta en una señal de video (Urbina, 2016). El dispositivo de *hardware* tiene la función de recibir e interpretar

los comandos ingresados por el usuario y, de acuerdo con sus límites de programación, proyectar la retroalimentación en forma de audio y video (Kent, 2001; Urbina, 2018). Esta última es un juego entre el *software* y el usuario, mediada por el artefacto de *hardware*. Los videojuegos son operativamente más cercanos a los juegos de mesa y de rol *pen & paper* que a la cinematografía (Crawford, 2011; Kerzner, 2015). El juego puede ser de naturaleza finita o infinita (McGonigal, 2011). El juego puede tener un contexto y un componente performático, una relatoría, una estructura contextualizada, una realidad ficcional diégetica y una plataforma narrativa. La plataforma narrativa puede darse con los niveles heterodiegéticos, homodiegéticos y autodiegéticos (Saganogo, 2010).[12]

Con la intención de aproximarnos a los objetivos mencionados anteriormente, recorreremos los siguientes videojuegos, buscando determinar la implicación de la participación directa y el esfuerzo no-trivial de los usuarios, y con ello vislumbrar sus limitantes, es decir, determinar si es indispensable la participación directa de un lector. Los videojuegos seleccionados son: *She Sees Red* (Puzyrevskiy, 2019), *Blasphemous* (Cabeza y Ortega, 2019) y *Mulaka* (Vizcano y Serrano, 2018).

Revisamos que los videojuegos seleccionados no procedieran de los países con producción preponderante (Estados Unidos de América, Japón, Canadá e Inglaterra ([The Economist Explains, 2016]);[13] que el *software* estuviese disponible en plataformas de computadora personal,[14] es decir, que no estuviese restringido a un *hardware* especializado.[15] Que los *gameplay* de los videojuegos seleccionados no fuesen similares entre ellos —al menos superficialmente—. Por último, que hubiesen sido publicados después de 2017. (Véase tabla 1.)

TABLA 1

Corpus de videojuegos

Fuente: elaboración propia.

TABLA 2

Síntesis de características del juego

Hay un objetivo, un propósito.
Hay reglas claras.
Hay un sistema de retroalimentación.
Hay una participación voluntaria.

Fuente: elaboración propia con base en Ledezma Campos (2016) y McGonigal (2011).

TABLA 3

Preguntas iniciales

¿Hay un objetivo, un propósito?
¿Hay reglas implícitas o explícitas?
¿Hay un sistema de retroalimentación?
¿Hay una participación voluntaria?
¿Se requiere de la participación directa del jugador?
¿Hay puntos de bifurcación narrativas?
¿Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa?

Fuente: elaboración propia.

Aspirando a realizar una clasificación accesible, buscaremos determinar si se trata de relatos clásicos, modernos o posmodernos; por lo tanto, recurriremos a la teoría ternaria de los laberintos sintetizada por Lauro Zavala en *La precisión de la incertidumbre* (2006a) y al *Manual de análisis narrativo* (2006b) del mismo autor. En el mismo tenor, acudiremos al estudio *Navigable Space* de Lev Manovich (1998), y a las taxonomías de juego de Jane McGonigal (2011) y Miguel Ángel Ledezma (2016). McGonigal y Ledezma argumentan que los juegos nos dan objetivos y reglas claras, las cuales se pueden vislumbrar en cuatro características. (Véase tabla 2.)

Al realizar una síntesis de las clasificaciones de juego realizadas por McGonigal y Ledezma, y desplazándonos hacia el esfuerzo no-trivial planteado por Aarseth, las preguntas que inicialmente exploraremos con cada uno de los videojuegos seleccionados serán:

Algunas consideraciones

Si bien Aarseth utiliza la designación de *literatura ergódica*, en esta ocasión preferimos referirnos a este tipo de textos como *narrativa ergódica*. Designar cualquier texto (en su condición de cadena secuencial de signos y significantes [González Vidal y Ávila González, 2019; 2020]) como *literatura* conlleva una serie de debates políticos y de mecanismos de legitimación artística que no es conveniente discutir en este espacio. En el presente texto no discutiremos la calidad literaria, artística o cultural de los relatos proporcionados por los videojuegos; nos centraremos en los mecanismos narrativos particulares del medio y en sus limitantes. Así prescindiremos de la carga política del término “literatura” y abordaremos los textos como narrativa. Reiteramos: reservaremos para otro espacio el debate de la calidad literaria y artística —de existir— de los videojuegos; éste es un tema que es preferible abordar caso por caso y pieza por pieza, en lugar de emitir una valoración general imprecisa.

De igual forma, consideramos pertinente señalar que no está dentro de los objetivos de este texto la discusión de los videojuegos como mercancías de consumo bajo las dinámicas de producción y explotación capitalista. Sin embargo, recalcamos que los videojuegos se producen en distintos contextos y bajo diversas perspectivas (Hansen, 2016; Kohler, 2016). Sin duda, hay videojuegos producidos como mercancías —siendo la faceta más visible y difundida en Occidente (Cassie, 2017)—, pero también hay videojuegos con intenciones artísticas, o meramente expresivas y técnicas (Antonelli, 2012; 2013; Ding, 2016; Schleiner, 2005).[16] Considerar todos los videojuegos como mercancías bajo el sistema de

producción capitalista, es equiparable a señalar que toda producción cinematográfica es una mercancía por el hecho de que la faceta más visible de la cinematografía es la del cine comercial masificado. Ahora bien, deliberadamente procuraremos mencionar y referir a videojuegos que se encuentren —en mayor o menor medida— alejados de los circuitos hegemónicos geográficos y de producción masificada.

Por lo tanto, tampoco discutiremos los temas de índole psicológica y psiquiátrica en torno al impacto que pueden tener los videojuegos en las personas durante las etapas de infancia. La decisión de no acometer tales temas no es producto del desinterés; se debe a que no somos las personas indicadas para abordar tales perspectivas. Consideramos que las ciencias de la conducta, la sociología y las ciencias de la salud emiten comentarios mucho más informados, producto de evidencia científica y estadística, que superan a nuestras meras opiniones poco calificadas en el tema. Para conocer abordajes sobre la relación entre violencia, videojuegos y psicoanálisis, recomendamos la lectura de los textos de la doctora Blanca Estela López, de la Universidad Autónoma Metropolitana.[17] Para conocer más sobre los vínculos de la violencia, criminalidad, exclusión social, drogadicción y juventudes, aconsejamos consultar los estudios de la maestra Claudia Alarcón Zaragoza.[18] Ambas académicas —y muchas más autoras más— ofrecen un panorama mucho más amplio y fundamentado sobre la relación de las juventudes con la violencia, los medios y los prejuicios sociales.

Sobre la participación directa y el esfuerzo no-trivial

Durante las dos sesiones (realizadas los días 11 y 12 de junio de 2022) del seminario "La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura",[19] la doctora Zahira Rico Mora expuso una serie de controversias relevantes en torno al análisis del *gameplay* de los videojuegos. La doctora Rico preguntó cómo se podría implementar un análisis de la *jugabilidad* si consideramos que los mundos ficcionales de los videojuegos, independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, son irremediablemente sistemas determinados; es decir: a pesar de presentar un aparente abanico de posibilidades, todos ellos están previstos y dispuestos por los diseñadores del videojuego.

Consideramos que la indagación de la doctora Zahiro Rico es fundamental para entender los alcances y las limitaciones de las narrativas ergódicas, por cuanto cuestiona la participación directa de los jugadores y la relevancia del esfuerzo no-trivial. ¿Es realmente indispensable el esfuerzo no-trivial en un videojuego?

En la tira cómica, publicada el 15 de diciembre de 2021, del personaje *Nancy* (Jaimes, 2021) [mejor conocida como *Periquita* en México], se presenta un ejercicio ergódico sumamente interesante y un cuestionamiento al esfuerzo no-trivial de los videojuegos. La tira cómica de seis paneles comienza con Nancy (Periquita) enunciando: "¡Los videojuegos son como películas con las que puedes interactuar! Películas en las que tú puedes dar forma a la trama". Debajo de la viñeta se presentan dos opciones ["Lee el sendero superior para que Sluggo —Tito— concuerde"] y ["Lee el sendero inferior para que Sluggo —Tito— discrepe"]. Los siguientes paneles se bifurcan y muestran los dos senderos posibles, los cuales muestran la respuesta de Sluggo —Tito—: ["Los juegos te dejan hacer elecciones, pero me pregunto si realmente importan"], ["Claro, los videojuegos te dejan hacer 'elecciones', pero ellas no importan realmente, ¿cierto?"]. Ambos senderos llevan al mismo panel final en el que Nancy (Periquita) responde molesta: "¡Sabía que ibas a decir eso!" (Jaimes, 2021, traducción propia.)[20] Véase la figura 1.

1
2A
3A
2B
3B
4

Figura 1 | Estructura de "Nancy by Olivia Jaimes", 15 de diciembre de 2021.

La tira cómica de Olivia Jaimes es un ejemplo sumamente puntual e ilustrativo del funcionamiento de una narrativa ergódica; además, evidencia las limitaciones de la participación directa y el esfuerzo no-trivial del lector. A pesar de que se plantea la posibilidad de seguir dos senderos, la resolución es fatal y premeditada. La tira cómica de Nancy no hace referencia a algún intertexto en particular, pero sí alude a la problemática que también nos planteó la doctora Zahira Rico: los videojuegos, independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, son irremediablemente sistemas determinados.

Con la intención de abordar provisionalmente los cuestionamientos de la doctora Rico, consideraremos transitoriamente que la palabra *jugabilidad* es equiparable al concepto de *gameplay*. Comenzaremos señalando interinamente que el esfuerzo no-trivial es el *gameplay*, y el *gameplay* es un relato; por lo tanto, el esfuerzo no-trivial es una narrativa en sí misma. Teniendo en consideración lo anterior, a lo largo de las siguientes líneas buscaremos mostrar la relación entre la apertura del mundo ficcional, el esfuerzo no trivial y la generación de sentido narrativo. Cuando un individuo participa en un videojuego, el primer esfuerzo no-trivial es la manipulación de un *hardware*; tal manipulación del *hardware* se manifiesta en la operación del *software;* tal operación se visualiza como imagen en una pantalla por medio de la señal de audio y video. Este ejercicio interrelacionado entre usuario, *hardware, software* e imagen deriva en una generación de sentido. En el caso particular de los videojuegos, la generación de sentido deviene en un relato explícito o implícito y, por lo tanto, se estructura una narrativa. Es importante recalcar que no utilizamos los vocablos “relato” y “narrativa” como sinónimos de historia. En el contexto de los videojuegos los abordamos como el ordenamiento secuencial, causal y verosímil de un acontecimiento. Nuestra definición de relato como el ordenamiento secuencial, causal y verosímil de un acontecimiento es más cercano a la observación de —y a la participación en— una partida de ajedrez, o incluso a la lectura de la transcripción de los movimientos. Cuando leemos las coordenadas de movimiento de una partida de ajedrez, nos podemos dar cuenta del ordenamiento secuencial, causal y verosímil de los eventos; ese ordenamiento es un relato, el cual a su vez es una narrativa propensa a diversas lecturas. ¿Una partida de ajedrez puede tener diversas lecturas? En caso de que le abordemos como un relato con una narrativa particular, podemos entrever que sí. Regresemos a la lectura de las transcripciones de movimientos de una partida de ajedrez: una lectura cándida puede consistir en abordar la partida como el relato de un enfrentamiento entre dos reinos, enfrentamiento en el que podemos asignar valores narrativos a partir de las figuras, sus valores contextuales y sus movimientos: “La caballería diezmó a la infantería, dejando expuesto al cardenal ante los ataques de las almenas”. ¿Qué sucede si tenemos el contexto de que es la transcripción de una de las partidas de 1986 entre Karpov contra Kasparov? Nuestro abordaje puede ser totalmente diverso a la lectura cándida; ahora el relato puede encaminarse a la narrativa de la relevancia histórica, ideológica y social del encuentro.

Bajo la perspectiva propuesta, un partido de futbol o beisbol es un relato en sí mismo. Podríamos observar que la función no-consciente de los comentaristas deportivos es la de dar un ordenamiento y un sentido narrativo al encuentro y, por lo tanto, a sus implicaciones ideológicas y culturales particulares. Lo que superficialmente podríamos asumir como un juego de pelota, al observarlo nuestro intelecto lo estructura como un relato y, de acuerdo con nuestra biblioteca intertextual, se transmuta en una narrativa. El contexto de la guerra de 1982 entre Argentina e Inglaterra puede dotar de una carga narrativa particular al relato del partido de futbol de 1986 entre ambos países, por poner un ejemplo. El relato del mencionado partido tendrá una estructura narrativa, ideológica y

semántica diversa si es realizado por un ciudadano argentino, un ciudadano inglés o un ciudadano escocés, por mencionar a algunos. El esfuerzo no-trivial de los ajedrecistas y los futbolistas estructuran un relato y por lo tanto narrativas, las cuales son proclives a un número de lecturas proporcionales al número de lectores.

Un videojuego, al igual que una partida de ajedrez o un partido de futbol, es en sí mismo un sistema cerrado con resoluciones limitadas. Desde la perspectiva específica, un partido de futbol soccer, bajo circunstancias regulares, únicamente puede tener tres resultados: victoria, derrota o empate; lo mismo se podría decir de las resoluciones posibles de una partida de ajedrez. Lo anterior no implica que diversas partidas de videojuegos, ajedrez o futbol no puedan generar diversos relatos, los cuales derivan en narrativas y, por lo tanto, en lecturas.

El esfuerzo no-trivial de "ser y estar ahí"

Los ejemplos descritos anteriormente han considerado la perspectiva de un hipotético espectador, el cual puede estar observando los sucesos en tiempo pasado o presente. Considerando que nuestro objeto de estudio son los videojuegos, es conveniente que comencemos a encaminar nuestro ensayo hacia el participante-lector-jugador. En textos anteriores[21] hemos expuesto que una de las especificidades mediáticas, fundamentalmente constitutivas de las narrativas ergódicas, es la *metempsicosis* (Maher, 1911). La metempsicosis, en el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí" (Heidegger, 1996) dentro de un espacio digital navegable (Ponce Díaz, 2020b; Ponce Díaz y Ávila González, 2021). Dicho de una forma menos esotérica: llamamos metempsicosis al proceso simbólico en el que asumimos el rol de un personaje dentro de un juego, lo que nos permite encaminar las acciones de tal personaje por medio del esfuerzo no-trivial. La metempsicosis dentro de los videojuegos es el proceso quinestésico e intelectual que nos permite tomar el rol de uno o varios personajes, y es uno de los pilares del esfuerzo no-trivial.

Los filmes de ciencia ficción *The Matrix* (Wachovski y Wachovski, 1999-2003) de las hermanas Wachovksi; *Source Code* (Jones, 2011) de Duncan Jones, y *13th floor,* de Rusnak (Rusnak, 1999), pueden servir para ejemplificar la metempsicosis; son filmes en los que sus protagonistas transmigran su agencia intelectual a cuerpos digitales con la finalidad de poder recorrer espacios digitales navegables.

En los videojuegos con tramas narrativas explícitas, la transmigración se da dentro del cuerpo digital de los personajes principales, sin importar el grado de apertura o limitación del mundo ficcional. La transmigración de la agencia intelectual a un personaje digital se realiza indistintamente si las narrativas siguen estructuras de laberintos circulares, arbóreos o rizomáticos (Zavala, 2006a); ya sea en videojuegos con mundos ficcionales no-lineales, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard *et al.*, 2011), *The Elden Ring* (Martin y Miyazaki, 2022); en videojuegos rizomáticos masivos *online*, como *Ragnarok Online* (Gravity, 2002), *World of Warcraft* (Pardo *et al.*, 2004); en videojuegos con estructuras de laberintos árboreos, como *Silent Hill* (Toyama, 1999), *Deus Ex: Human Revolution* (DeMarle y Dugas, 2012), y en laberintos circulares —monosenda—, como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Antoniades, 2017) o *Bioshock Infnite* (Levine, 2013).

¿Hay metempsicosis en videojuegos abstractos como *Tetris* (Pajitnov, 1984)? La respuesta más concreta es: no hay metempsicosis hacia un personaje explícito en un videojuego como *Tetris*. Ahora bien, sí sigue existiendo la transmigración de la agencia intelectual para "ser y estar" dentro del videojuego, en la proporción de que en nuestra función de participantes-lectores-jugadores somos nosotros quienes manipulamos las piezas

en el espacio digital navegable.

El videojuego *Dr. Mario* (Harada, 1990) presenta una estructura de espacio navegable y de *gameplay* que pudiese asemejarle a *Tetris* (Pajitnov, 1984), con la diferencia fundamental de que en *Dr. Mario* transmigramos al personaje que da nombre al videojuego. En el planteamiento narrativo implícito en *Dr. Mario* transmigramos a un médico que busca combatir una infección con el uso de medicamentos adecuados. El esfuerzo no-trivial incluye acomodar las piezas de colores —presentadas como píldoras— en el ordenamiento de casillas que permitan eliminar las enfermedades. Desde una mirada superficial, la complejidad de *Dr. Mario* se refleja en el esfuerzo no-trivial de los jugadores; pero su relato es en apariencia poco sofisticado. Si removemos esas capas de superficialidad, nos encontraremos con dos preguntas interconectadas que pueden conducir a un análisis más extenso: ¿por qué insertar un relato implícito en un videojuego que operativamente es hacer que coincidan líneas y columnas de colores? ¿Cuáles son las implicaciones ideológicas en un el relato explícito sobre un médico que combate una enfermedad con medicamentos alopáticos?

Las obras artísticas, culturales y comerciales contienen elementos que nos pueden ayudar a vislumbrar los andamiajes ideológicos de la cultura que las produce. El hecho de que el videojuego *Tetris* no tenga un relato implícito y explícito responde a un andamiaje ideológico en sí mismo; al ser un videojuego soviético, podemos aventurarnos a decir que las vanguardias soviéticas, con sus vertientes de arte anti-representacional (Juanes, 2015), configuraron la estructura sociocultural que derivó en que *Tetris* sea un videojuego sin relato implícito. La circunstancia de que *Tetris* no tenga un relato implícito o explícito es una manifestación ideológica del tiempo, el lugar y la cultura que le produjo; tal manifestación puede ser un acto consciente o no-consciente de su autor. Parafraseando a Heriberto Yépez, nuestra intención no es hacer una arqueología del *intentio auctoris* de la obra (Yépez, 2020); nuestro interés es observar cómo las ideologías se manifiestan en los videojuegos. No hay tal cosa como un texto libre de ideología, de postura ideológica ni de una ideología determinada.

El esfuerzo no-trivial de recorrer un espacio digital navegable

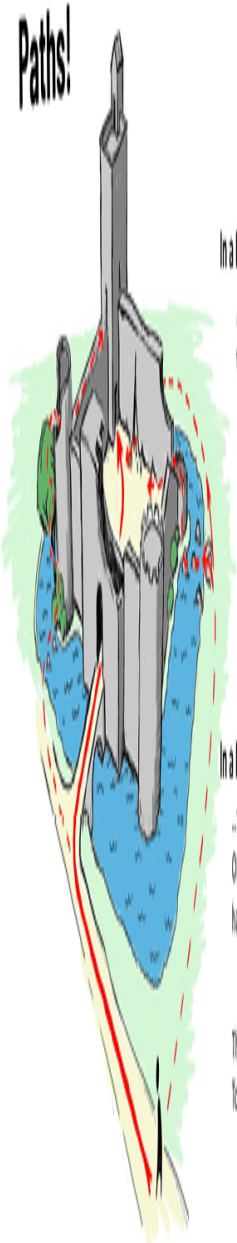
El académico ruso Lev Manovich en su texto *Navigable Space* (Manovich, 1998) explora los sistemas de movimiento y recorrido dentro de los videojuegos *Doom* (Carmack *et al.*, 1993) y *Myst* (Miller y Miller, 1993); postula que recorrer un espacio digital tridimensional es una forma de relato y, por lo tanto, de narrativa, ya que se realiza un itinerario secuencial, lógico y causal. En el terreno de los videojuegos podemos señalar que no se requiere que un escenario digital sea tridimensional en sí mismo, ya que el recorrido de un espacio digital puede darse en planos de dos dimensiones, o incluso con secuencias textuales, como en los videojuegos diseñados por Roberta Williams (Williams, 2006; Williams y Williams, 1980).

La iteración tecnológica ha permitido que los artistas, diseñadores y desarrolladores puedan elaborar paisajes/espacios digitales navegables cada vez más complejos y abiertos. A continuación, mostraremos unos diagramas para el diseño de espacios navegables elaborados por el desarrollador Tommy Norberg (2021).[22] (Véase figura 2.)

Regresemos a la premisa de que los videojuegos presentan un aparente abanico de posibilidades que están previstas y dispuestas por los diseñadores del videojuego. En los diagramas de Norberg podemos observar que las variantes del esfuerzo no-trivial son consideradas e incluso promovidas por medio de elementos de diseño de escenario. Si bien

la navegación se podría reducir a un [A]-[C], el diseño del paisaje busca alentar un recorrido [A]-[b1]-[C], [A]-[b2]-[C], [A]-[n]-[C], producto del esfuerzo no-trivial de los navegantes.

Paths!



In a LINEAR game (or section in a game)...

...we work with ONE path. It could be called 'player path' because there is only one. But let's call it **MAIN PATH** for consistency.

In a NON-LINEAR game...

...we work with multiple paths. It is very good practice to articulate ONE **MAIN PATH** (even if most players won't walk it) and then have multiple **SECONDARY PATHS**.

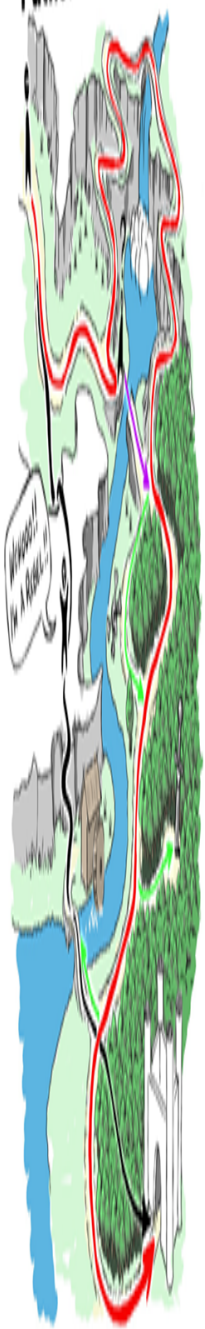
This is of course to enable the all-important **PLAYER AGENCY**! To give the players the option to forge their own stories...

Lucas Pope
by @dinopoloclub

Figura 2 | Senderos de Tommy Norberg, utilizado con la autorización del autor (Norberg, 2021).

En la figura 3, Norberg nos propone un sistema de navegación de espacio digital proporcionalmente más abierto, en el cual el esfuerzo no-trivial puede derivar en relatos que difieran de jugador a jugador, a pesar de tener la misma resolución narrativa.

Paths!



MAIN PATH

Sometimes referred to as "intended path", "Critical Path", "Action Path" or just simply "Player Path".

This is the most obvious way from A to B.

Here we place the most of our efforts in composition and guidance.

PERCIEVED PATH

Where the player "THINK" they should go. But we might be **baiting and switching** to make the experience more interesting.

DETOUR

Small sidetracks. Can be dead-ends, but do not make them long them!

Try to almost always give a reward at the end.

Long detours with big events in them are no longer called detours. They're called SIDE MISSIONS.

Be careful when leaging detours back to the main!

It can be confusing and we risk breaking backtracks.

DESIRE PATH

Players are **cutting corners** where they know where they are going. This should most of the time be close to your MAIN PATH.

Figura 3 | Tipos de senderos por Tommy Norberg. Utilizado con la autorización del autor. (Norberg, 2021).

En apariencia es un sistema más complejo, aunque no deja de ser un esquema de recorrido [A]-[b1]-[C], [A]-[b2]-[C], [A]-[n]-[C]. Es momento de reiterar el cuestionamiento: ¿es realmente indispensable el esfuerzo no-trivial de los navegantes? Es relevante considerar que el esquema de Norberg parece estar enfocado a un espacio tridimensional; por lo tanto, en los siguientes apartados abordaremos brevemente dos videojuegos que presentan espacios navegables no-tridimensionales, y un tercero cercano al esquema de Norberg.

She sees red (Puzyrevskiy, 2019)

Premisa y esfuerzo no-trivial. Videojuego de misterio policiaco con sistema teleológico arbóreo en el que la trama se resuelve por medio de la revelación de una verdad ficcional (Zavala, 2006a). El videojuego es presentado por medio de un montaje de videos ejecutados con actores en acción viva —es decir, no son gráficos generados por computadora— y con técnicas de representación cinematográfica. El relato tiene un nivel homodiégetico en el que transmigramos a una investigadora policial. El *objetivo* o *propósito* explícito del relato es desvelar el misterio que envuelve un asesinato en un bar. En nuestro rol de la investigadora, observaremos la escena del crimen y se nos presentarán dos opciones que establecen la reconstrucción del crimen y la huida del asesino; el esfuerzo no-trivial se ejerce cuando elegimos una de las dos opciones que se nos presentarán en diversas escenas. Mientras los acontecimientos son narrados por la voz en *off* de nuestra protagonista, se mostrará un *flashback* del desarrollo de los sucesos luego del asesinato. Véase imagen 1.

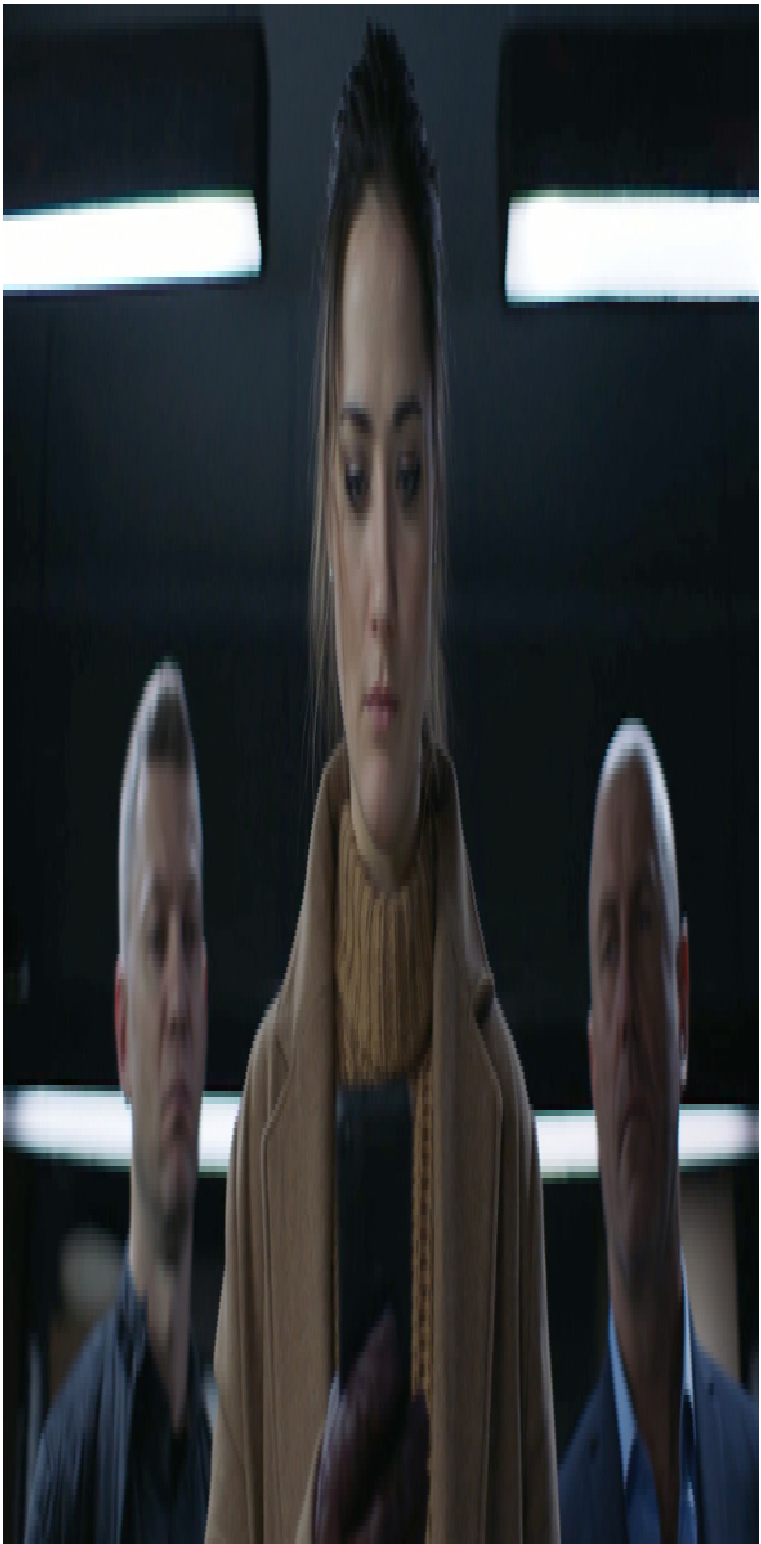


Imagen 1 | Gameplay de *She Sees Red* (Puzyrevskiy, 2019).

Al comienzo del relato se enuncian *explícitamente las reglas del juego*. Durante diversas secuencias se presentan dos casillas de texto que plantean dos acciones y elecciones contradictorias entre sí; la selección de alguna de las alternativas irá configurando la trama y llevará a uno de los múltiples desenlaces. Durante el progreso de la narrativa no hay estados de derrota de juego en sí mismos, pero las elecciones tomadas pueden devenir en finales más trágicos que otros. El *sistema de retroalimentación* se establece cuando se eligen las opciones en pantalla; cada opción desencadenará una reconstrucción diferente de los sucesos, y por lo tanto una relatoría producto de la causalidad. (Véase imagen 2.)

Mientras en la pantalla se explican las reglas del juego, se pregunta al jugador si desea participar en el relato, siendo éste el primer esfuerzo no-trivial del relato. Si el participante elije la opción [No] el juego termina en ese instante. El recorrido del relato se puede interrumpir en cualquier momento y regresar al menú principal del videojuego, estableciendo así las reglas de *participación voluntaria*.

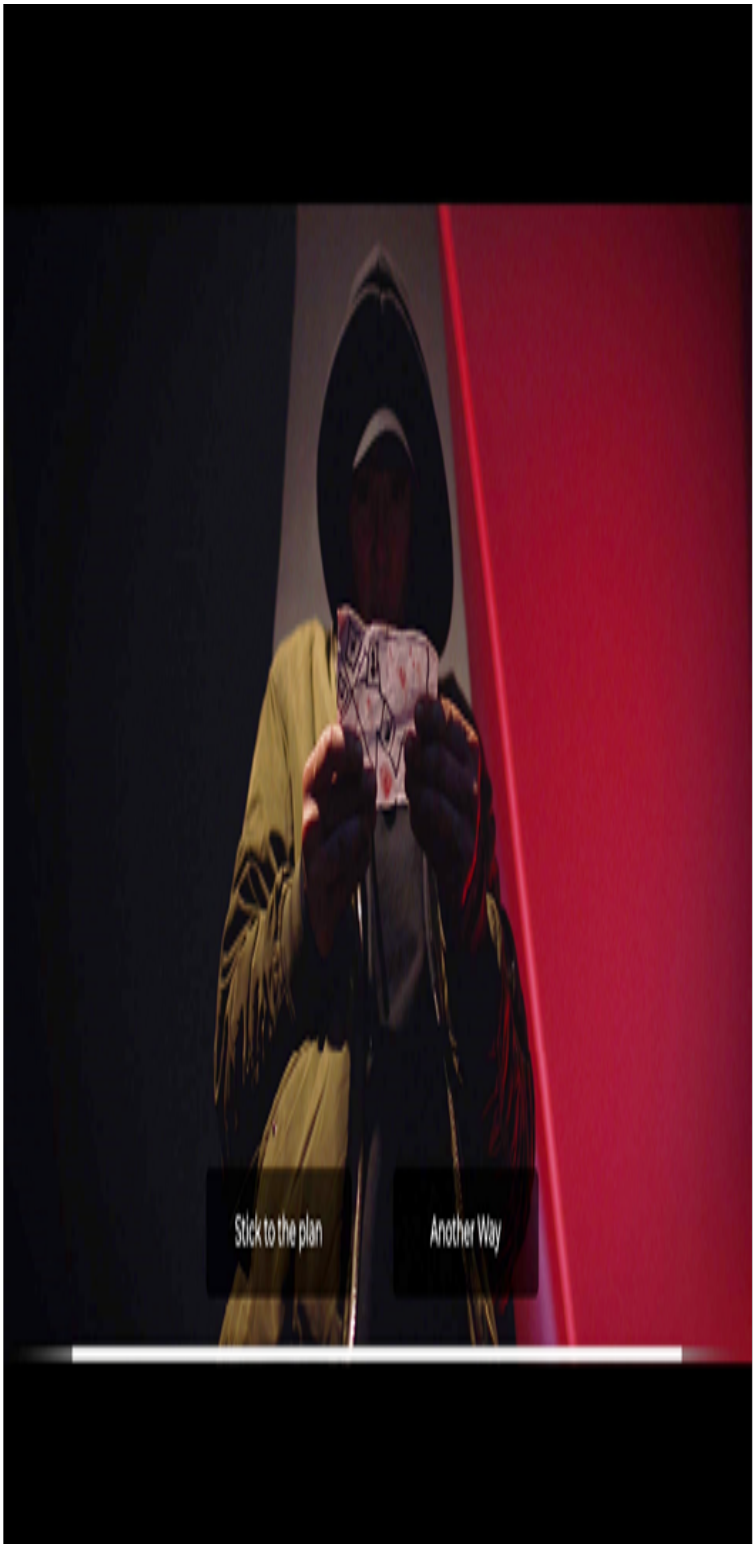

Stick to the plan
Another Way

Imagen 2 | El esfuerzo no-trivial en *She Sees Red*.

Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa durante todo el relato. Las elecciones se resaltarán en la pantalla y un marcado de tiempo indicará la premura para tomar las mismas. El videojuego plantea dos opciones en cada punto de *bifurcación narrativa*, las cuales en su mayoría no son elecciones de naturaleza binaria. Una vez finalizado el relato, el sistema conmina a explorar todas las opciones posibles en múltiples recorridos; si los finales pueden diferir, en cada uno de ellos se presenta un fragmento del pasado ficcional del relato, lo que permite que los participantes puedan formular una visión más clara de las motivaciones de los personajes.

En *She Sees Red* podemos observar un esquema de recorrido arbóreo [A]-[n]-[n + 1]. Conforme vayamos diversificando nuestras elecciones, las ramificaciones de las mismas van derivando en los (predeterminados) finales diversos, los cuales pueden ser de naturaleza contradictoria en la relación de los unos con los otros. Además de los textos con las opciones, a nivel de composición visual las escenas suelen estar construidas en paneles simétricos que reafirman la dicotomía de los dilemas.

El videojuego dentro de su estructura es consciente de las limitaciones que presenta una narrativa ergódica; dentro del sistema de retroalimentación hay una proeza[23] que lleva el nombre *"What's the difference?",* la cual se obtiene al iniciar el relato y no elegir ninguna de las opciones que aparece en la pantalla. Tal aproximación consciente a las limitaciones de la participación directa del jugador plantea una reflexión en torno a la importancia —o la ausencia de importancia— del esfuerzo no-trivial de los participantes. Si bien el videojuego al inicio del relato muestra un texto que postula "cada elección importa", no es indispensable *la participación directa del jugador;* si no se elige ninguna de las opciones en el tiempo determinado, el sistema seleccionará automáticamente una alternativa y la narrativa continuará como si se tratara de un filme convencional, hasta llegar a uno de los finales del relato. Es decir, operativamente *She Sees Red* puede observarse como un filme convencional con una trama y desenlace determinado, con la posibilidad de alterar —o no hacerlo— los sucesos por medio del esfuerzo no-trivial de elegir las opciones.

A pesar de que las narrativas ergódicas son sistemas generalmente cerrados, con estructuras preestablecidas, debemos considerar que son pocos los medios narrativos masificados que exploran las posibilidades de variantes narrativas, y son aún menos los que brindan a sus lectores la posibilidad de determinar las variantes del relato. En 2018, el director David Slade publicó su filme *Black Mirror: Bandersnatch*, el cual es uno de los productos ergódicos masificados que toma ventaja de las especificidades mediáticas de los servicios de *streaming*. Si tomamos en consideración que el esfuerzo no-trivial solicitado a sus audiencias es similar al requerido en *She Sees Red* (Puzyrevskiy, 2019), y si le clasificáramos como un videojuego (no encontramos motivo para no clasificarlo como tal si recurrimos a las características de juego McGonigal y Ledezma Campos) podríamos señalar que es mínimo —e incluso innecesario— el esfuerzo no-trivial solicitado a sus participantes.

Blasphemous (Cabeza y Ortega, 2019)

Premisa y esfuerzo no-trivial. *Blasphemous* es un videojuego de exploración transversal de dos dimensiones, animado con la técnica denominada *pixel-art*, es decir, ilustraciones a partir de unidades básicas cuadradas. El relato autodiégetico presentado es una fantasía de horror, entendiendo al horror como un acercamiento a lo extraño (Zavala, 2014). (Véase imagen 3.) En el relato transmigramos a un personaje que es únicamente conocido como

“El penitente”, cuyo *objetivo implícito* es realizar un peligroso peregrinaje cuyo *propósito* es expiar sus pecados, los cuales no son revelados en ningún momento. La primera parte del videojuego funge como un tutorial que explica *explícitamente las reglas* y el sistema de juego, además de enlazarlas con el orden diégetico del mundo funcional; es decir: a las funciones de movimiento, combate y gestión de recursos se les da un atributo narrativo. El movimiento en el espacio navegable se realiza por medio del desplazamiento lateral en un espacio bidimensional. Por medio de nuestro esfuerzo no-trivial pondremos en funcionamiento un sistema de *retroalimentación* que nos permitirá elegir las reliquias y demás artilugios que podrá vestir el penitente y que le proporcionarán diversos atributos. Podemos señalar que la *participación voluntaria* está implícita desde el momento en que se hace evidente que se requiere la *participación directa del jugador*. Además de la navegación en la pantalla de menús iniciales —los cuales podrían entrar en una suerte de actividades triviales—, en el momento en que transmigramos al penitente se vuelve evidente la necesidad del esfuerzo no-trivial de los participantes: si no se acciona ningún botón de mando, el penitente permanecerá en el mismo punto inicial, inmóvil y a la espera de que el participante haga algún movimiento por medio del *hardware*. Este punto de inmovilidad podría parecer banal desde una perspectiva superficial, pero nos plantea un aspecto relevante de la participación no-trivial en los videojuegos: sin la participación directa no hay acción y por lo tanto no hay generación de sentido. Véase imagen 4.

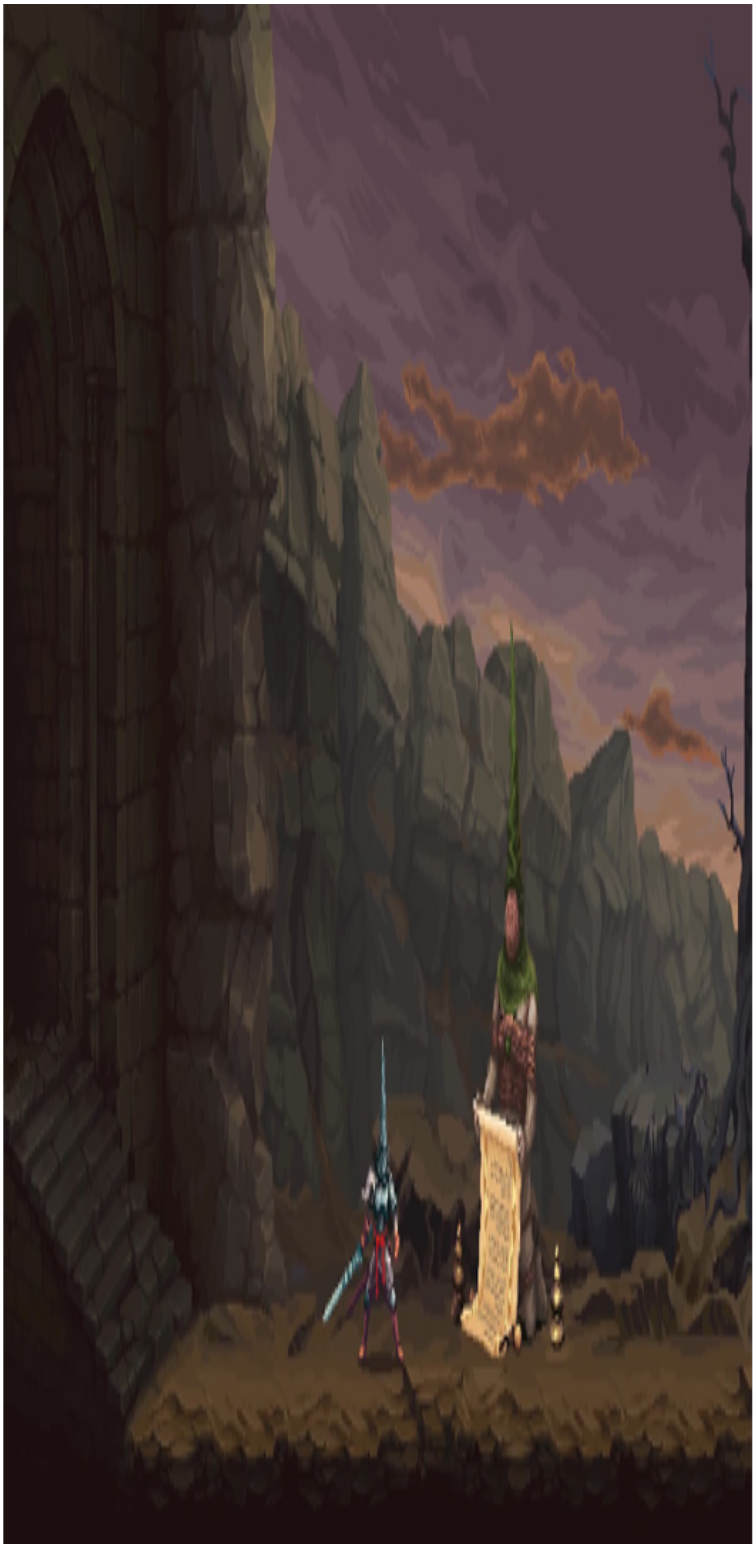
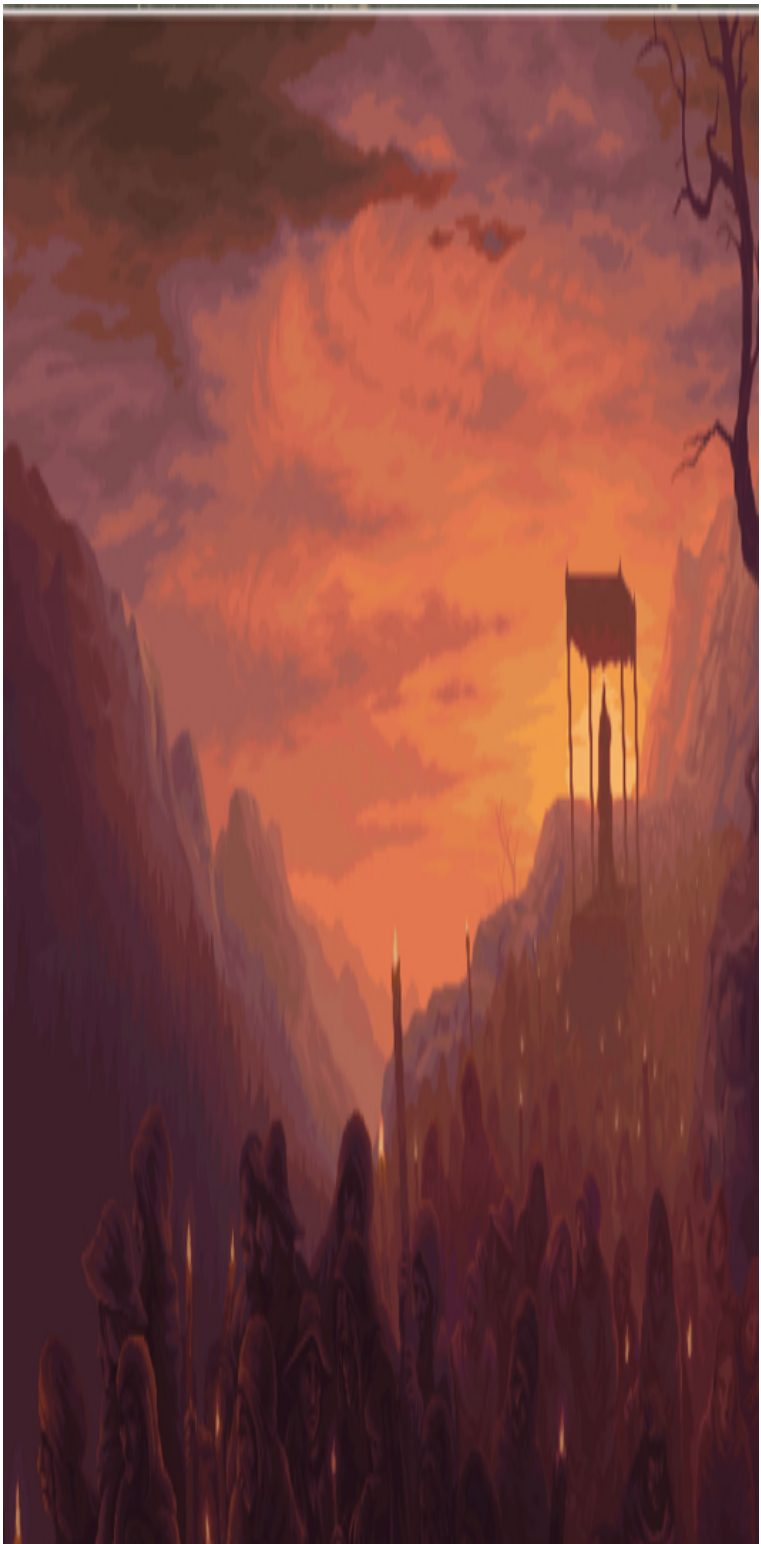


Imagen 3 | Gameplay de *Blasphemous* (Cabeza & Ortega, 2019).

Blasphemous
THE STIR OF DAWN DLC
MAP 01
YOUTUBE.COM/EDMAJEN

Imagen 4 | Mapa del espacio navegable digital en *Blasphemous*.



.

El diseño del espacio/paisaje digital navegable en *Blasphemous* está estructurado para presentar diversas *bifurcaciones espaciales* y, por lo tanto, de generación de sentido. El espacio digital navegable está divido en cuadrículas simétricas que se expanden y bifurcan por medio de los cuadrantes [x] y [y] de un plano geométrico. Los participantes podrán desplazare a lo largo de la cuadrícula e ir interconectando el paisaje digital conforme recorren el espacio. Los participantes tienen la capacidad de recorrer todos los espacios disponibles y predeterminados, pero también tienen la opción de recorrer la trama central del relato sin explorar en su totalidad el mapa, lo que puede desencadenar las diversas resoluciones narrativas. *Las bifurcaciones narrativas* son evidentes únicamente si se ponen en contraste las resoluciones posibles —en una resolución, el penitente muere al expiar sus pecados y los habitantes del mundo ficcional comienzan a adorar su cuerpo como si fuera el de un santo religioso; mientras que en otro final, el penitente no logra expiar sus pecados y su cuerpo se hunde en una montaña de sal, por mencionar dos finales del relato —; los participantes de *Blasphemous* tienen la posibilidad de tener una experiencia particular del relato, obtener un final predeterminado de acuerdo con sus acciones y no ser conscientes de la existencia de otras alternativas narrativas. Las subtramas que se presentan en el recorrido también tienen diversas resoluciones internas, lo que nos puede ayudar a vislumbrar que la participación y el esfuerzo no-trivial de los jugadores ocasionan una generación de sentido que es diferente para cada jugador, a pesar de ser un sistema predeterminado. Véase imagen 5.

Mulaka (Vizcano y Serrano, 2018)

Premisa y participación no-trivial. La trama nos transmigra a Mulaka, un *Sukúrame* —palabra rarámuri para designar a un chamán— que tiene contacto con el mundo espiritual y la sierra, o mundo material. Según la mitología tarahumara, ha habido diversas destrucciones del mundo (Servín, 2017), y si la humanidad se encuentra lo suficientemente corrupta, entonces los dioses estipularán que debe ser erradicada. El relato de la aventura de Mulaka involucra el *objetivo y propósito* de convencer a una serie de semidioses para que ayuden a probar a los dioses que la humanidad es digna de ser salvada. Los escenarios, paisajes y espacio navegable en los que se desarrolla la trama son versiones ficcionalizadas de locaciones de la Sierra Tarahumara. El primer segmento del relato cumple la función de ser un tutorial de las acciones que el participante puede realizar con el personaje, para establecer lo siguiente: las *reglas implícitas y explícitas del juego; el sistema de retroalimentación* de navegación en el espacio digital; el sistema de combate, y el sentido narrativo del relato. Véase imagen 6.

MUNNA
LEN20

Imagen 6 | Gameplay de *Mulaka* (Vizcano, 2018).

El espacio digital navegable en Mulaka se presenta de forma tridimensional; en él podemos recorrer determinados segmentos de terreno, los cuales contienen una serie de pruebas que pueden ser acertijos mecánicos, pruebas de combate o de navegación en el espacio. El espacio navegable se presenta con una estructura o sistema de recorrido cercano a los diagramas de Tommy Norberg (Norberg, 2021); el paisaje es un extenso segmento de terreno que podemos abordar como lo consideremos conveniente, pero con un punto de ingreso [A] y con un punto de salida [C]. Véase imagen 7.

Imagen 7 | Navegación del espacio digital en *Mulaka*.

Al igual que en *Blasphemous* (Cabeza y Ortega, 2019), *es indispensable la participación directa* y el esfuerzo no-trivial del participante. Si el participante no presiona ninguna instrucción en el *hardware,* el personaje permanecerá en un estado de inmovilidad y, por consiguiente, la trama no progresará. Bajo el mismo esquema, podemos señalar que la *participación directa* dentro del videojuego es totalmente voluntaria, el progreso puede ser interrumpido y ser retomado en cualquier momento; los participantes tienen la capacidad de recorrer el espacio tridimensional sin desencadenar ningún evento de la trama central.

El videojuego *Mulaka* permite resolver de diversas formas un problema y explorar el espacio navegable. El esfuerzo no-trivial es requerido para establecer *cómo* y *cuándo* se recorre el espacio tridimensional; sin embargo, la intervención en los desenlaces de la trama es mucho más reducida si la comparamos con *She Sees Red* y *Blasphemous*. Al intentar responder a las preguntas: ¿hay puntos de bifurcación narrativa? ¿Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa? *Mulaka* nos permitirá discutir uno de los puntos más relevantes en torno a los videojuegos como forma de narrativa ergódica: el *gameplay* como relato.

A pesar de que en *Mulaka* se presenta un espacio navegable digital en tres dimensiones, la navegación del mundo ficcional es mucho más acotada que en *Blasphemous*. En *She Sees Red* no podemos hablar de una navegación en un espacio digital en sí misma, pero sí de una navegación de una secuencia textual. Véase imagen 8.

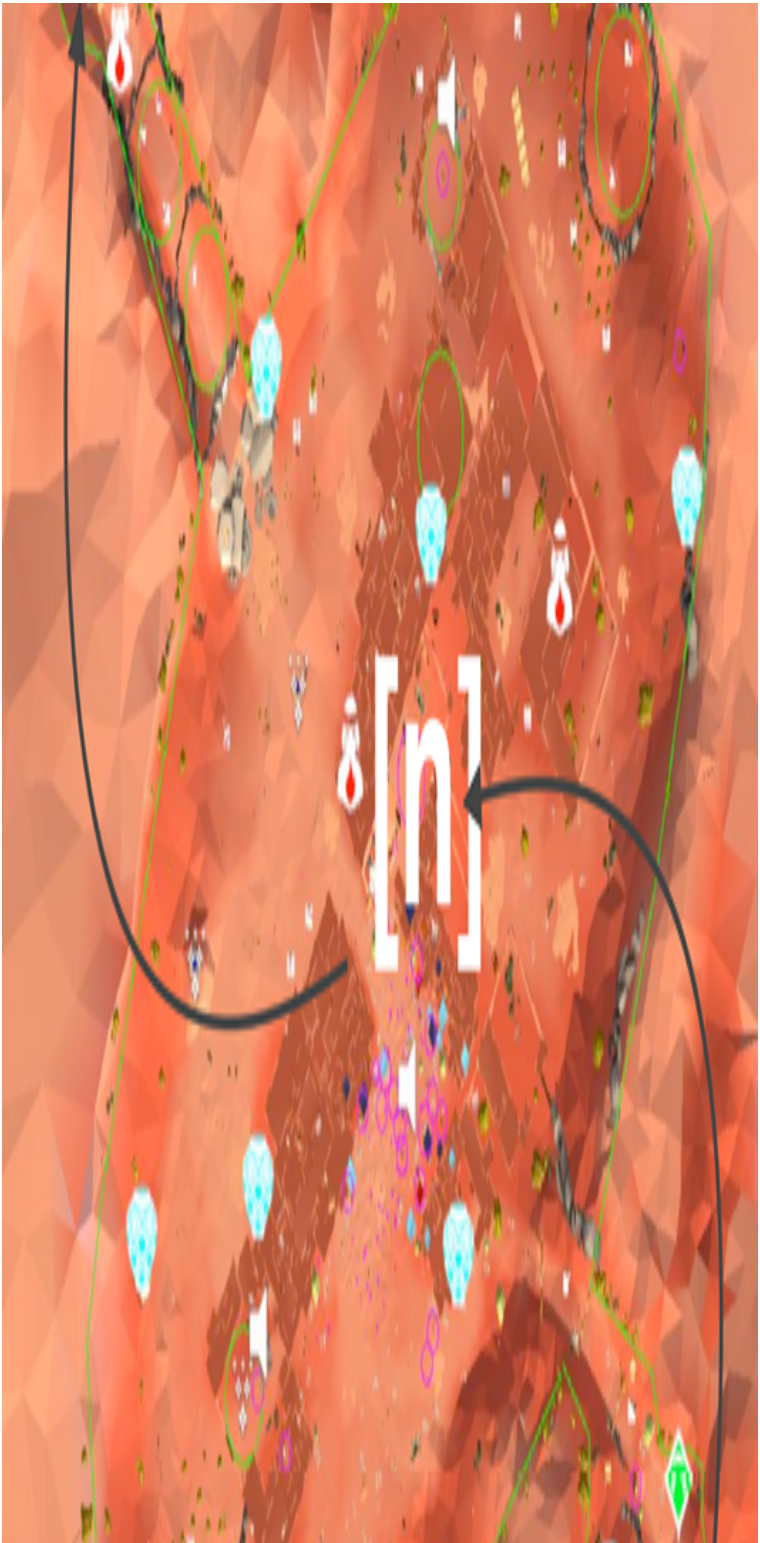


Imagen 8 | Vista cenital de Paquime de Mulaka, dónde [A] es el punto de entrada, [B] salida y [n] el espacio navegable.

En defensa de lo trivial del esfuerzo no-trivial

La tira cómica *Nancy* (Jaimes, 2021) tiene la capacidad de sintetizar en seis paneles las posibilidades y limitaciones de la participación directa por medio del esfuerzo no-trivial, poniendo en crisis aquello que podemos denominar como el quehacer ergódico; sin embargo, tal perspectiva establece como únicamente relevantes los puntos [A] y [C] del relato, es decir, al planteamiento y desenlace del relato, considerando como trivial lo sucedido en las variantes a las que denominaremos como [n]. La estructura [A] [n] [C] donde [n] son las variables y posibilidades de recorrer un espacio tridimensional, nos lleva nuevamente a la figura en la que es posible mirar los mundos ficcionales de los videojuegos independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, como, irremediablemente, sistemas determinados. Es decir, a pesar de presentar un aparente abanico de posibilidades, todas ellas están previstas y dispuestas por los diseñadores del videojuego.

En la estructura [A] [n] [C] la variable [n] implica todo el esfuerzo no-trivial que con su libertad acotada puede realizar un participante en un mundo determinado, la cual irremediablemente llevará a un [C], [C1], [C2], [C^n]. Con la intención de no ser tautológicos con relación al abordaje presentado en el apartado “Sobre la participación directa y el esfuerzo no-trivial”, en la presente reflexión final formularemos una pregunta relativamente cínica: ¿es relevante que sea trivial el esfuerzo no-trivial de los videojuegos?

Desde una perspectiva de producción visual, diseñar espacios navegables que den la posibilidad de ser recorridos de diversas maneras es una labor sumamente compleja. Los videojuegos son sistemas cerrados con opciones acotadas y con finales predeterminados, sin duda; pero la producción de estos sistemas coherentes, verosímiles y causales conlleva una serie de méritos particulares. Méritos particulares que, a pesar de sus limitaciones, son observables en este tipo de medios. De tal forma, en lugar de preguntarnos si es relevante o no el esfuerzo no-trivial dentro de los videojuegos, podría abonar más a nuestro intento de conocimiento del mundo explorar las posibilidades de generación de sentido que nos puede aportar el medio.

De igual forma, es conveniente que aprendamos a matizar nuestra descripción de las posibilidades narrativas de los videojuegos en su condición ergódica, o incluso de cualquier tipo de narrativa ergódica. Puede parecer una obviedad, pero en nuestra constante labor de describir, categorizar y analizar las narrativas ergódicas, es importante recalcar que el esfuerzo no-trivial se encuentra acotado en un sistema predeterminado. Puede haber sistemas más abiertos que otros, y sistemas más propensos a ser modificados por sus participantes. Con “sistemas más propensos a ser modificados” nos referimos a su flexibilidad, es decir, a la posibilidad de que los usuarios, con su quehacer ergódico, puedan realizar actos no-triviales que no estaban contemplados por los desarrolladores. Un ejemplo de ello son los denominados *speedrunners*, quienes son aficionados a los videojuegos que intentan realizar recorridos de los mismos en el menor tiempo posible, estableciendo récords que son un desafío para otros jugadores. También podemos mencionar a los llamados *no-kill runs*, *no-damage runs*, y demás variedades de reglas que los jugadores se autoimponen para recorrer determinados videojuegos, en los que intentan terminar videojuegos bélicos sin ejercer violencia, para poner un ejemplo. Todas estas formas de recorrer los espacios navegables digitales muchas veces no son contempladas por los desarrolladores, y a pesar de que sigue siendo un sistema cerrado [A] [n] [C], el

esfuerzo no-trivial de los participantes modifica totalmente la variable [n]. A pesar de que irremediablemente el sistema se resolverá en la constante [C], en el quehacer ergódico ha sido modificada la variable [n], es decir, cada persona puede jugar de una forma diferente un videojuego. Ello nos puede conducir a una generosa perspectiva: no importa que un videojuego sea un sistema cerrado; lo importante es el sentido que pueden generar los participantes en ese espacio cerrado.

Una especie de cierre

El doctor Tomás Grau de Pablos[24] postula que observar los videojuegos como espacios de contradicción y conflicto, de tensiones y problemas sin resolver, nos habla más de nuestra cultura visual contemporánea que el intento de legitimarlos con valores meta-estéticos (Graus De Pablos, 2022). Ahora bien, el doctor Grau de Pablos puede diferir de nuestro abordaje del contendido de los videojuegos; parafraseándole, él postula que es menos provechoso intentar saber "qué dicen" los videojuegos que averiguar los límites y caminos que los mismos imprimen en nuestro imaginario sobre lo que se puede hacer y lo que no con ellos. Eso puede determinar el tipo de miradas que se transmitirán a través del medio (Graus De Pablos, 2022).

Nuestra intención no es cuestionar la postura de Grau de Pablos, ya que está focalizada en la producción artística y con miras a la expansión del medio en sí mismo. La perspectiva de Grau de Pablos ante la producción artística e industrial de videojuegos es relevante en el sentido de que nos recuerda que aún no hemos alcanzado los límites ni las fronteras de lo que el medio nos puede ofrecer. Debido a las participaciones no-triviales, los videojuegos nos ofrecen la posibilidad de relatos que las grandes audiencias aún no han experimentado. Los videojuegos han incidido en nuestra cultura visual contemporánea, incluso han influido en la cotidianidad de personas que no los juegan. El autor de ciencia ficción Neal Stephenson nos recuerda que los videojuegos han facilitado a las grandes audiencias la comprensión de complejos espacios navegables:

> Thanks to games, billions of people are now comfortable navigating 3 dimensions (3D) environments on flat 2 dimensions screens. The Utilities Instrumentations that they've mastered [e.g. keys WASD + mouse] are not what most science fiction writers would have predicted. But that's how path dependency in tech works. We fluently navigate and interact with extremely rich 3D environments using keyboards that were designed for mechanical typewriters […] (Stephenson, 2022).

Si colocamos nuestra mirada en el devenir de las artes y sus diversas disciplinas, podremos observar que la cinematografía, las artes digitales, hipermediales y los videojuegos son manifestaciones culturales relativamente nuevas, carentes de una tradición clásica. Desde una perspectiva generosa, estas formas de expresión audiovisual responden a la causalidad cultural derivada de las vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX (Juanes, 2015). Ahora bien, no es conveniente asumir el devenir de las artes como una linealidad en que las manifestaciones más recientes vuelven caducas a las anteriores. Contrariamente a las disciplinas científicas, cuyas nuevas aproximaciones al conocimiento pueden reemplazar a las anteriores,[25] en el arte pueden coexistir en esferas paralelas las diversas expresiones de producción (Rabadán Villalpando, 2017; Tarkovski, 2016). La dramaturgia no volvió caduca a la tradición oral; la cinematografía no sustituyó a la dramaturgia, ni los videojuegos desplazarán a ningún otro medio narrativo. Sin embargo, la cinematografía, el hipermedia, los videojuegos y otras formas de arte digital responden a un clima social y cultural determinado; son productos

de contextos particulares y determinados. En la afirmación anterior utilizamos deliberadamente el vocablo "producto": el arte y el entretenimiento están atravesados por los sistemas de producción preponderantes del siglo XX, ya fuese el sistema de producción capitalista o los sistemas de producción que han buscado contraponerse al mismo. La imagen cinética, ya sea artística, comercial, propagandística, religiosa o cultural, es el gran producto de la cultura visual contemporánea. Desde la masificación de la cinematografía y la fotografía (Sontag, 2004), gran parte de las culturas humanas comenzamos a experimentar el mundo a través de una pantalla electrónica, ya fuese por medio de una proyección, una televisión, el monitor de un ordenador o un dispositivo móvil. Las luchas por el poder son libradas en el terreno ideológico, semántico y visual (Foucault, 2010; McNabb, 2012). Tanto las fuerzas de poder hegemónico como las que buscan emanciparse de aquellas, han convertido las redes digitales en su campo de batalla, y a las pantallas electrónicas en su principal arma.

Los videojuegos, en su condición de productos de la cultura visual contemporánea, son obras multi y transdisciplinarias, las cuales conjugan la labor de diseñadores, artistas, programadores informáticos, técnicos, y al estar atravesados por las lógicas de explotación capitalista, en su realización intervienen muchas veces especialistas de *marketing*, estrategas comerciales e inversionistas (Crawford, 2011; Hansen, 2016). Los videojuegos presentan las virtudes y adolecen de los vicios de las lógicas de producción capitalista del régimen visual de los siglos XX y XXI; un régimen visual en el que la fuerza gravitacional del sistema de producción capitalista hace girar a su alrededor al mercado del arte, a la imagen como espectáculo, a las innovaciones tecnológicas, al entretenimiento como escapismo, y a la necesidad de trascendencia de los individuos (Schreier, 2017; 2021). Un gran número de videojuegos son diseñados y elaborados con la intención de maximizar ganancias económicas a partir de la explotación laboral de sus desarrolladores, además de abordar a las audiencias como consumidores (Schreier, 2015). Ésa ha sido la lógica de la producción de la imagen en los siglos XX y XXI. La cinematografía, la televisión, la misma literatura y el mercado del arte se han visto fagocitados por una maquinaria de producción que busca proveer constantemente de productos de consumo (Benjamin, 2003; 2004). Las series de televisión han desplazado a la cinematografía en gran medida porque en su diseño tienen la capacidad de proveer imágenes de forma constante y masificada, como productos de consumo. ¿Para qué narrar una historia en 90 minutos cuando puedes extenderla y distribuirla en 120 horas?

Todo lo anterior es una muestra de los andamiajes ideológicos que operan en nuestra cultura visual contemporánea. Tales andamiajes ideológicos no se muestran únicamente en las lógicas de planeación, diseño y producción de los objetos audiovisuales; también permean y se manifiestan en los relatos emitidos. Tal manifestación ideológica puede ser emitida de forma no-consciente o con intenciones deliberadamente propagandísticas (González Vidal y Ávila González, 2019; 2020; Yépez, 2020). ¿Los videojuegos son propaganda ideologizada? Lo son en la misma proporción en que cualquier obra de arte puede ser propaganda ideologizada; es decir: una pregunta general nos dará una respuesta pantanosa y tendenciosa; en cambio, si hacemos preguntas particulares podremos vislumbrar respuestas más pertinentes. Preguntar si los videojuegos contienen propaganda ideológica nos llevaría a un debate estéril, alejado de respuestas que abonen a la generación de conocimiento; en cambio, si colocamos nombres, objetos de estudio claros a ese mismo cuestionamiento, podremos realizar abordajes pertinentes. ¿El videojuego *Call of Duty 4: Modern Warfare* es propaganda ideologizada? Ésta es una pregunta mucho más pertinente que un cuestionamiento generalizado al medio de los videojuegos. ¿El videojuego *Fortnite* es una promoción del individualismo? Es una pregunta que puede llevar a perspectivas de análisis más complejas que cuestionar si los videojuegos en general promueven el individualismo (Ponce Díaz, 2022).

Al explorar los andamiajes ideológicos de obras artísticas, textos, filmes y videojuegos —especialmente cuando tienen décadas de antigüedad—, no es recomendable asumirlos como condenas morales ni condenarlos con nuestras sensibilidades y parámetros éticos actuales. Además de ser una postura anacrónica, corremos el riesgo de ser injustos con los artistas y con la obra en sí misma. Debemos recordar que la ideología se manifiesta de forma no-consciente, y que todos en mayor o menor medida estamos inmersos en alguna ideología debido a que formamos parte de una sociedad determinada. Incluso la idea de una cultura occidental hegemónica es problemática; si observamos detenidamente, se volverán evidentes las diferencias étnicas y culturales de aquello que algunos llaman el norte-global —las estructuras étnico-culturales de los escoceses difieren de los ingleses, por ejemplo.

Uno de los grandes valores de las obras de arte es que son proclives a diversas lecturas, es decir, el número de lecturas, interpretaciones y análisis son directamente proporcionales al número de lectores. De tal forma, dependiendo de la biblioteca intertextual de cada lector, de sus antecedentes étnicos, culturales, vivenciales, emocionales y afectivos, cada persona podrá emitir su propia lectura y vinculación con la obra. El arte nos conmueve y afecta de distintas maneras.

Es competencia de los Estudios Visuales colocar la mirada en toda aquella producción audiovisual que no es abarcada por los mecanismos de legitimación artística y cultural. Las obras audiovisuales que logran ser validadas y que cuentan con méritos suficientes para ser consideradas como indiscutibles logros artísticos y culturales, se encuentran en las capaces manos de la historia del arte, y en las competentes miradas de otras disciplinas.

Ahora bien, si a nuestro criterio las obras de arte pueden presentar andamiajes ideológicos que consideramos problemáticos o cuestionables, debemos mantener la perspectiva de que son producto de su tiempo y su contexto, ya sean obras de hace tres años, 10 años, 44 años. El mundo se encuentra en constante cambio y los últimos años de pandemia nos han mostrado que no hay certezas en nuestra estructura social. En cuestión de horas pueden cambiar nuestras costumbres, formas de socialización, e incluso nuestras perspectivas de vida. Así que podemos alegrarnos de que la cinematografía sea un gran preservador de lo que William Gibson ha llamado “las voces de los muertos” (Gibson, 2012); es decir, por medio de la tecnología podemos acceder a perspectivas del mundo, a ideas e incluso defectos a los que de otra forma no tendríamos acceso.

El análisis de los productos de nuestra cultura visual contemporánea es una forma de conservarlos y preservarlos. Ahora bien, a la hora de estudiar los artefactos artísticos y culturales, es recomendable establecer la distinción entre conservación y preservación (Peláez *et al.*, 2016; Ponce Díaz, 2020a). Si bien la conservación parte de la idea de obtener y almacenar las piezas artísticas primigenias —con el propósito de evitar o disminuir su degradación (Castilla, 2015)—, una de sus mayores implicaciones es lo que Jean Baudrillard advierte como la muerte por “museomomificación”, es decir, la criogenización de la cultura (Baudrillard, 2007).

Mark Fisher postulaba que de alguna forma seguimos atrapados en el siglo XX. Señalaba que en el siglo XXI experimentamos un extraño sentido de repetición, un bucle en el que estamos regurgitando al siglo XX en pantallas de alta definición y con internet de alta velocidad (Fisher, 2014). Las palabras de Fisher nos remiten a Jean Baudrillard, quien postulaba que la esencia de nuestra cultura como simulación es la pérdida de sentido, producto de la reproducción ilimitada en la que nos es imposible distinguir las copias de los originales (Baudrillard, 1983; 2007). La reproducción ilimitada de las imágenes (Benjamin, 2003; 2004) no únicamente conllevó a la pérdida del aura ritual: nos ha encerrado en un ciclo del intertexto y la nostalgia, en el que pareciera imposible que generemos nuevas imágenes. Estamos regurgitando al siglo XX. La cultura visual contemporánea se acerca a volverse una cultura del *callback, remake* y el *remastered*. Filmes

—y libros— como *Ready Player One, Space Jam: A New Legacy, Chip 'n Dale: Rescue Rangers,* e incluso series como *Stranger Things,* son la manifestación de nuestra incapacidad de escapar al bucle de la nostalgia y la desesperada búsqueda de referencias intertextuales.

Conciliando a Mark Fisher con Baudrillard, la museomomificación es la extracción de los objetos de sus mundos vitales para ser reensamblados y transmutados en objetos meramente estéticos u objetos espectáculos. Es decir, las creencias de las culturas previas quedan objetivamente ironizadas, transformadas en meros artefactos. Mark Fisher señalaba que espacios como el British Museum eran similares a la sala de trofeos del Predator del filme de ciencia ficción, en que los objetos son expuestos como un mero alarde de conquista, desprovistos de todo significante cultural (Fisher, 2009).

Es inevitable el hecho de que cesaremos de existir, como individuos, colectivos y sociedades. Si tenemos algo de suerte, el testimonio de nuestras vivencias estará contenido en nuestros productos artísticos, narrativas e imágenes manufacturadas. Nuestros objetos artísticos, cotidianos, intrascendentes, inmaduros e insignificantes serán las voces de los muertos a las que podrán acceder las futuras generaciones.

Bibliografía

Aarseth, Espen J. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Universidad Johns Hopkins, Baltimore, Maryland.

Alarcón Zaragoza, Claudia (2020), "Sobre la metamorfosis tecnológica o de cómo sucumbir al engaño de la ninfa", en *Revista Laboratorio de Tecnologías*, núm. 3, 4 de agosto, recuperado el 27 de julio de 2022, de <https://laboratoriodetecnologias.mx/revistalabtec/metamorfosis-tecnologica.html>.

——— (2021), "Cuerpos afectivos en resistencia carcelaria", en *Nexos. Paz y seguridad*, blog sobre la política de seguridad, publicado el 26 de abril, recuperado el 27 de julio de 2022, de <https://seguridad.nexos.com.mx/cuerpos-afectivos-en-resistencia-carcelaria/>.

Antonelli, Paola (2012), "Video Games: 14 in the Collection, for Starters", en *Inside Out*, 29 de noviembre, Museo de Arte Moderno de Nueva York, recuperado el 27 de julio de 2022, de <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29video-games-14-in-the-collection-for-starters/>.

——— (2013), "Moma's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design" [comunicado de prensa].

Antoniades, Tameem (2017), *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, Cambridge.

Baudrillard, Jean (1983), *Simulations*, Semiotext(e) / Foreign Agent, Nueva York.

——— (2007), *El sistema de los objetos*, Siglo XXI, México.

Benjamin, Walter (2003), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Itaca, México.

——— (2004), *El autor como productor*, Itaca, México.

Bordwell, David (1985), *Narration in the Fictional Film*, Universidad de Wisconsin, Wisconsin.

Cabeza, Enrique, y Maikel Ortega (2019), *Blasphemous* [videojuego], Team 17, Wakefield.

Carmack, John, John Romero, y Tom Hall (1993), *Doom* [videojuego], id *Softwar*e, Shreveport.

Cassie (2017) "The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted", en *GameSparks*, recuperado de <https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/>.

Castilla, Américo (comp.) (2015), *Arte contemporáneo en (sala de) guardia: dilemas y*

sistemas para la conservación de las obras de arte, Carolina Sborovsky y Violeta Bronstein (eds.), Teseo, Buenos Aires.
Castillo Torres, Daniel, Rosa Núñez Pacheco, y Blanca Estela López Pérez (2019), "Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en world of warcraft", en *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*, vol. 4, núm. 1, pp. 11-23, recuperado de <https://doi.org/10.29112/ruae.v4.n1.2>.
Chirstensson, Per. (2006a), "Hardware", en *TechTerms.com*, recuperado el 5 de diciembre de 2006, de <https://techterms.com/definition/hardware>.
———— (2006b), "Software", en *TechTerms.com*, recuperado el 5 de diciembre de 2006, de <https://techterms.com/definition/software>.
Cortázar, Julio (2006), *Rayuela*, Punto de Lectura, México.
Crawford, Chris (2011), *The Art of Computer Game Design*, con anotaciones actualizadas del autor, McGraw-Hill, Osborne.
DeMarle, Mary, y Jean-François Dugas (2012), *Deus Ex: Human Revolution* [videojuego], David Anfossi (prod.), Square Enix, Tokio.
Ding, Debie (2016), "Sun Cycle", en *DBBBS.SG*, 9 de septiembre, recuperado de <http://dbbd.sg/works/sun-cycle.php>.
Eco, Umberto (1992), *Los límites de la interpretación*, Lumen, Barcelona.
Fisher, Mark (2009), *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*, Zero Books, Londres.
———— (2014), *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*, Zero Books, Londres.
Foucault, Michel (2010), *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, Siglo XXI, México.
Gibson, William (2012), "Since 1948", en *Distrust that Particular Flavor*, George Palmer Putnam's Sons, Nueva York, pp. 19-27.
Gonzáles Seguí, Héctor Óscar (2000), "25 años de videojuegos en México", en Departamento de Estudios de la Comunicación Social (ed.), *Comunicación y Sociedad*, núm. 38, julio-diciembre, Universidad de Guadalajara, pp. 103-126.
González Vidal, Juan Carlos, e Iván Ávila González (2019), "El texto: una noción problemática", en *Revista Amauta,* vol. 17, núm. 34, pp. 17-26.
———— (2020), "El bautismo y su función en la producción de sentido en *El Padrino*, de Francis Ford Coppola", en Iván Ávila González (coord.), *Cultura y comunicación: transdiciplinariedad textual*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, pp. 79-95.
———— (2021), *Reflexiones sobre semiótica. De la teoría a la práctica*, Universidad de Matanzas de Cuba, Matanzas.
Graus de Pablos, Tomás (@Tomgradep) (2022), "Y entender el videojuego como el camino a una expresión superior de nuestro espíritu suena noble en papel, pero se moldea demasiado bien a intereses particulares. Personalmente, me gusta ver los vjs como espacios de contradicción y conflicto, de tensiones y problemas sin resolver" [*tweet*], en Twitter, 19 de abril, recuperado el 27 de julio de 2022, de <https://twitter.com/Tomgradep/status/1516501733643538442>.
Gravity (2002), 라그나로크 온라인 *Ragnarök Online The Final Destiny of the Gods* [videojuego], Gravity Corp, Seúl.
Gygax, Gary (1974), *Dungeons & Dragons* [videojuego], Tactical Studies Rules, Lake Geneva.
Hansen, Dustin (2016), *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*, Feiwel Friends, Houston.
Harada, Takahiro (1990), *Dr. Mario* [videojuego], Nintendo, Kioto.
Heidegger, Martin (1996), *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*, Universidad de Nueva York, Albania.

Howard, Todd, *et al.* (2011), *The Elder Scrolls v: Skyrim* [videojuego], Bethesda Softworks, Maryland.
Jaimes, Olivia (2021), “Nancy by Olivia Jaimes”, en *GoComics*, 15 de diciembre, recuperado de <https://www.gocomics.com/nancy/2021/12/15>.
Jones, Duncan (dir.) (2011), *Source Code* [filme], The Mark Gordon Company / Vendome Pictures.
Juanes, Jorge (2015), *Las vanguardias artísticas ruso-soviéticas*, Museo del Palacio de Bellas Artes-Instituto Nacional de Bellas Artes / Fundación Mary Street Jenkins, México.
Juul, Jesper (2011), *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory*, Instituto Tecnológico de Massachusets, Massachusets.
Kent, Steven L. (2001), *The Ultimate History of Video Games*, Three Rivers, Nueva York.
Kerzner, Liana (2015), “Why Feminist Frequency Almost Made Me Quit Writing About Video Games: Part 2”, en *Metaleater*, 10 de febrero, recuperado de <https://archive.ph/a0C4X>.
Kohler, Chris (2016), *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Dover, Nueva York.
Lafón, Zuriñe (2017), “Cultura visual”, en *El arte por el arte*, 4 de diciembre, recuperado de <http://www.elarteporelarte.com/blog/cultura-visual/cultura-visual/>.
Ledezma, Miguel Ángel (2016), “Arte y juego: de la contemplación a la participación”, en Tarik Torres (ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte*, Eon, México, pp. 161-180.
Levine, Ken (2013), *BioShock Infinite* [videojuego], Irrational Games, Massachusets.
Maher, Michael (1911), “Metempsychosis”, en *New Advent*, The Catholic Encyclopedia, Robert Appleton Company, Nueva York, recuperado de <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>.
Manovich, Lev (1998), “Navigable Space”, en *Manovich*, recuperado de <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>.
Martin, George R. R., y Hidetaka Miyazaki (2022), *Elden Ring* [videojuego], FromSoftware / Bandai Namco, Tokio.
McGonigal, Jane (2011), *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*, Penguin Books, Nueva York.
McNabb, Darin (2012), *Foucault: una introducción*, La Fonda Filosófica, México.
Miller, Rand, y Robyn Miller (1993), *Myst* [videojuego], Macintosh, Cyan, Washington D. C.
Mirzoeff, Nicholas (2009), *Introducción a la cultura visual*, Routledge, Londres.
Norberg, Tommy (@the_Norberg) (2021), “Player Paths! There is a Lot of Them. This is a Thread about #leveldesign Primarily, but also #gameart and some #gamedev Fundamentals i Guess…” [*tweet*], en Twitter, 23 de marzo, recuperado de <https://twitter.com/the_Norberg/status/1374469984127045639/photo/1>.
Pajitnov, Alexey (1984), *Tetris* [videojuego], Soviet Academy of Sciences, San Petersburgo.
Pardo, Rob, Jeff Kaplan, y Tom Chilton (2004), *World of Warcraft* [videojuego], Blizzard, Irvine.
Peláez, Rodolfo, *et al.* (2016), *Conservación y legislación. Cuaderno de Estudios Cinematográficos*, núm. 11, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
Ponce Díaz, Romano (2020a), “Caducidad de la memoria prostética”, en *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, núm. 12, pp. 1-16, recuperado de <https://doi.org/10.36677/eot.v0i12.13960>.
——— (2020b), “Espectador, caminante, actor y autor: la potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos”, hoja de trabajo presentada en el *Coloquio internacional: nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, noviembre, Querétaro, México.

———— (2021), “El arte es un juego: el desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados”, en Nicolás Amoroso, Olivia Fragoso y Alejandra Olvera (coords.), *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, pp. 234-248.
———— (2022), “Entre el diseño gráfico, el arte visual y la narrativa ergódica: hacia nuevas metodologías interdisciplinares que permitan el análisis del discurso de los videojuegos”, en *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura*, vol. 3, núm. 7, pp. 31-50.
Ponce Díaz, Romano, e Iván Ávila González (2020), “El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de *Silent Hill*”, en *Dominio de las Ciencias*, vol. 6, núm. 1, enero-marzo, pp. 92-108, recuperado de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i1.1347>.
———— (2021), “Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas”, en *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, vol. 21, núm. 1, pp. 147-167.
———— (2022a), “Navegación ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediaticas de los videojuegos”, en *La Colmena. Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, núm. 113, enero-marzo, pp. 105-114.
———— (2022b), *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales*, Universidad de Matanzas, Matanzas.
Puzyrevskiy, Evgeniy (2019), *She Sees Red* [videojuego], Rhinotales, Nursultán.
Rabadán-Villalpando, María Eugenia (2017), “La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte”, en *Arbor*, vol. 193, núm. 783, pp. 1-13.
Rouse, Richard (2001), *Game Design: Theory & Practice*, Jones & Bartlett Learning, Plano.
Rusnak, Josef (dir.) (1999), *The Thirteenth Floor* [filme], Centropolis Entertainment / Columbia Pictures.
Saganogo, Brahiman (2010), *Elementos textuales en* Crónica de una muerte anunciada*, de Gabriel García Márquez*, Universidad de Guadalajara / Ediciones de la Noche, México.
Schleiner, Anne Marie (2005), *PS2 Diaries* [video machinima], independiente.
Schreier, Jason (2015), “An Updated List of Studios EA Has Bought and Then Shut Down” [reportaje], en *Kotaku*, 3 de abril, recuperado de <https://kotaku.com/an-updated-list-of-studios-ea-has-bought-and-then-shut-1689498614>.
———— (2017), *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper Paperbacks, Nueva York.
———— (2021), *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*, Grand Central, Nueva York.
Servín, Enrique (2017), “Mulaka”, en *Lienzo*, recuperado de <https://www.lienzo.mx/prensa/sheet.php?p=Mulaka>.
Sontag, Susan (2004), *On Photography*, Picador, Nueva York.
Stephenson, Neal (@nealstephenson) (2022), “Thanks to Games, Billions of People are Now Comfortable Navigating 3D Environments on Flat 2D Screens. The UIs that They’ve Mastered (e.g. WASD + Mouse) are not What most Science Fiction Writers Would Have Predicted. But that’s How Path Dependency in Tech Works” [*tweet*], en Twitter, 8 de junio, recuperado de <https://twitter.com/nealstephenson/status/1534596820302565376>.
Tarkovski, Andrey (2016), *Esculpir el tiempo*, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos-Universidad Nacional Autónoma de México, México.
The Economist Explains (2016), “Why Video Games Are So Expensive to Develop”, en *The Economist*, 7 de septiembre, recuperado de <https://www.economist.com/the-

economist-explains/2014/09/24/why-video-games-are-so-expensive-to-develop>.
Toyama, Keiichiro (1999), *Silent Hill* (サイレントヒル *Sairento Hiru*) [videojuego], Nintendo Switch, Konami Computer Entertainment, Tokyo.
Urbina, Artemio (2016), "Haciendo dumps de PCBs para documentación y uso en M.A.M.E.", en YouTube, 11 de abril, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6Ej4mypMWPw>.
———— (2018), "Arcades.mx, preservación del *arcade*" [entrevista], en *Noticias 22*, Fernando Salinas (entrevistador), Canal 22, México.
Vizcano, Guillermo, y Edgar Serrano (2018), *Mulaka* [videojuego], Lienzo-Mx, México.
Wachovski, Lana, y Lilly Wachovski (dirs.) (1999-2003), *The Matrix* [filme], trilogía, Warner Brothers.
Williams, Roberta (2006), "Roberta Williams" [entrevista], en *Adventure Classic Gaming*, Phillip Jong (entrevistador), 16 de julio.
Williams, Roberta, y Ken Williams (1980), *Mistery House* [videojuego], On-Line Systems, Los Ángeles.
Wolmart, Gregory (2017), "On Anamorphic Adaptations and the Children of Men", en *International Journal of Zizek Studies*, vol. 11, núm. 2, pp. 1-21.
Yépez, Heriberto (2020), "Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología" [ensayo], en *Co_Laboratorio_de_Critica*, 20 de abril, recuperado de <https://colabdecritica.com/2020/04/20/sobre-zizek/>.
Zavala, Lauro (2006a), *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*, Universidad Autónoma del Estado de México, México.
———— (2006b), *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía intertextual*, Trillas, México.
———— (2014), *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, Trillas, México.
Žižek, Slavoj (2000), *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Walter Chapin Simpson Center for the Humanities-Universidad de Washington, Washington D. C.
———— (2009), *Primero como tragedia, después como farsa*, Akal, Madrid.

---

1 El presente texto es uno de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa "Estancias Posdoctorales por México" del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt), en el periodo que va del 1 de octubre de 2021 al 30 de Septiembre de 2022, con el proyecto de investigación titulado "Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas", presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal.

2 Entendiendo el texto como un encadenamiento secuencial de significantes.

3 En los siguientes apartados exploraremos la vinculación de la participación no-trivial con las características del juego sintetizadas por la Dra. Jane McGonigal (2011).

4 Los *cadáveres exquisitos* de los surrealistas en la década de 1920, en los cuales un grupo de participantes construían un relato por medio de su participación textual directa e incluso aleatoria.

5 *Rayuela* de Julio Cortázar (2006).

6 Juegos de Rol como Dungeons & Dragons (Gygax, 1974).

7 Los Multi User Dungeons.

8 Es el grado y la naturaleza de la interacción que incluye el juego, es decir, determina cómo el jugador puede interactuar con el mundo del juego y cómo reacciona ese mundo del juego a las elecciones que hace el jugador (Rouse, 2001).

9 "El no-consciente es una noción formulada por Lucien Goldmann en el campo del estructuralismo genético, y no debe confundirse con el inconsciente freudiano. Él basa su concepción en el hecho de que los individuos, a lo largo de su vida, se integran o, cuando menos, tienen contacto con diferentes conjuntos sociales, a los que denomina sujetos transindividuales. Cada conjunto tiene convenciones y formas de comportamiento que lo particularizan. Las convenciones tienen un carácter significante, y es, pues, mediante la asimilación de

contenido semántico, que el individuo incorpora visiones de mundo y modelos de actuación que se convierten en estructuras intelectuales [1966]. Lo que hay que enfatizar es que frecuentemente esas visiones pasan al margen del consciente tanto durante su interiorización como su exteriorización" (González Vidal y Ávila González, 2021: 112).

10 Líneas de código escritas por programadores que las han compilado en un programa informático. Los programas de este tipo se almacenan como datos binarios que se copian en el disco duro de una computadora cuando se instala. Los programas, las aplicaciones, los *scripts* y los conjuntos de instrucciones pertenecen a la categoría de *software* de computadora (Chirstensson, 2006b).

11 Las partes físicas de una computadora y dispositivos relacionados. Los dispositivos de *hardware* interno incluyen placas base, discos duros, las placas de memoria de acceso aleatorio, monitores, teclados, *mouse*, impresoras, escáneres, entre otros (Chirstensson, 2006a). En el campo de los videojuegos podemos denominar *hardware* a las consolas de videojuegos, a las cabinas y a los controles. Las piezas de *hardware* internas de una computadora a menudo se denominan componentes, mientras que los dispositivos de *hardware* externos, generalmente se llaman periféricos.

12 El estudio del narrador revela tres niveles narrativos: *hetereodiegético*: cuando el narrador está ausente de la historia; *homodiegético*: cuando el narrador forma parte de los protagonistas; y *autodiegético*: cuando el narrador se vuelve el héroe del relato (Saganogo, 2010).

13 Esta elección presenta un sesgo ideológico en sí mismo.

14 *Blasphemous* (2019) y *She Sees Red* (2019) pueden ser ejecutados en sistemas operativos libres Linux. *Mulaka* puede ser ejecutado en sistemas operativos Windows 10.

15 Las consolas comerciales de Microsoft [Xbox Series], Sony Playstation o Nintendo. Aunque los juegos mencionados se encuentran disponibles en esas consolas comerciales, no son exclusivas de las mismas.

16 Anne Marie Schleiner (2005) realizó *PS2 Diaries*, un video *machinima* que es un viaje por el camino de la memoria de Anne contado con cinco juegos de Playstation 2, extraídos libremente de la infancia y la adolescencia de Schleiner en California.

17 Un claro ejemplo de ello es su artículo "Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en *World of Warcraft*" (Castillo Torres *et al.*, 2019), publicado en *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*, vol. 4, núm. 1, pp. 11-23.

18 Estas son algunos de los argumentos que ofrece la maestra Claudia Alarcón Zaragoza en dos de sus publicaciones: "Las tecnologías, como recurso de seguridad, se adhieren a la cotidianidad de la violencia, el riesgo, el miedo, la amenaza de muerte. Tecnologías como las armas, los sistemas de vigilancia, los cuerpos de seguridad, como la policía o el ejército, y la prisión se posicionan en la sociedad bajo una lógica de tecnologías disruptivas que contribuyen a la necesidad de protección y seguridad" (Alarcón Zaragoza, 2020). "La mayoría de las normas que definen la cotidianidad carcelaria se derivan de una realidad social que se ha construido a partir de distintas violencias: la violencia de la precariedad, del abandono, de la impunidad, de la ausencia de futuro, de la desaparición forzada, de los desplazamientos y la violencia de la imposibilidad de tener un desarrollo personal sin las amenazas de un entorno criminal. Todas estas violencias están contenidas en la subjetividad afectiva de quien habita la cotidianidad carcelaria. El encierro y el castigo no las desaparece, sino que las suma" (Alarcón Zaragoza, 2021).

19 El seminario fue parte de las actividades del Proyecto 320702 Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera. Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el Cuerpo Académico-Universidad Michoacana San Nicolás Hidalgo-219, Estudios de literatura, arte y cultura.

20 "Nancy by Olivia Jaimes" (Jaimes, 2021), en *GoComics*, 15 de diciembre, recuperado de <https://www.gocomics.com/nancy/2021/12/15>

21 Véase Ponce Díaz y Ávila González (2020; 2021; 2022a; 2022b) y Ponce Díaz (2020a; 2021).

22 Utilizados con fines académicos con autorización de su autor.

23 Conocidas en el medio como "achievement" o "trofeo", los cuales son un sistema de recompensas a determinadas acciones dentro del juego.

24 Doctor en Game Studies y Japanese Studies de la Universidad Autónoma de Barcelona.

25 Por ejemplo, una hipotética vacuna contra el virus de inmunodeficiencia adquirida volvería obsoletos los tratamientos actuales con anti-virales, los cuales se dejarían de emplear en beneficio del nuevo estándar.

“VOY A HACER CONTIGO UNA ALFOMBRA DE GATO”: UNA MIRADA INTERCULTURAL A *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*

Carlos Alcaraz Ramírez

Introducción

No ha sido difícil hacerme de una armadura de piel, un arco de caza, unas cuantas flechas de hierro, una espada también de hierro, unas botas de cuero y ocho ganzúas. Sé que estoy naturalmente dotado para la discreción, así que me dispongo a subir una pendiente de la manera más sigilosa que mi incipiente dominio de los botones me permite. Mis esfuerzos son vanos: el bandido que custodia la entrada a la mina se ha percatado de mi presencia y me ataca mientras profiere una amenaza que encuentro, a partes iguales, injuriosa y divertida: “¡Voy a hacer contigo una alfombra de gato!” (Howard Todd *et al.*, 2021). Con tres estocadas acabo con él y lo despojo de unas flechas de hierro y un yelmo de cuero. En el interior de la mina me aguardan los ataques de más bandidos. El grito oprobioso se repite, pero el desenlace es el mismo: los mato, robo los objetos que considero útiles para mi futuro y me apropio de los botines que se hallan en cofres, los cuales ceden con facilidad ante mi ganzúa.

Me encamino a la pequeña localidad denominada Cauce Boscoso, en la comarca de Carrera Blanca, donde se me encomendará la misión de notificarle al jaarl que un dragón ha arrasado el poblado de Helgen. El ataque de la bestia me salvó de ser decapitado, y poco tiempo después me habré de enterar de que tengo la habilidad excepcional de absorber el alma de los dragones y de “gritar”, es decir, de utilizar el poder de la Voz, que es la lengua de los dragones y, a la vez, un tipo de magia vinculada con individuos denominados Sangre de Dragón. Tras unas cuantas peripecias entre las que se hallan matar un dragón, absorber su alma y descubrir que puedo “gritar”, unos señores a quienes hallo muy simpáticos, los Barbas Grises, me explican que soy un Sangre de Dragón, un ser dotado del poder de la Voz. Los Barbas Grises me enseñan a gritar, me dan unos consejos, me tratan bien y, sobre todo, me hacen consciente de mi excepcionalidad.

La certeza de mi excepcionalidad me guía por aventuras peligrosas: me atrevo a luchar con más bandidos, a matar osos, a enfrentarme a criaturas espeluznantes como troles, vampiros, *draugr*, *spriggans,* brujas cuervo…[1] Pero para que esta excepcionalidad opere, en primer lugar hubo de producirse una transmigración, una *metempsicosis*: la transferencia de la personalidad, de la moralidad, incluso de la ética, a otro cuerpo, al cuerpo del personaje (Ponce Díaz y Ávila González, 2021: 156). Así, en virtud de la metempsicosis, soy y existo en Skyrim gracias al nuevo cuerpo. De este modo, la amenaza “¡Voy a hacer contigo una alfombra de gato!” no es contra un personaje, sino contra mí. Y esa amenaza contiene un elemento que hace referencia a las características físicas de mi raza. Es una amenaza que mi ética y mi personalidad, encarnadas en un individuo de la raza khajiita que descubre su facilidad para abrir cerraduras y que aprende a caminar sin ser advertido, halla inadmisible por racista. Soy y existo en Skyrim como un *khajiita*, un individuo de una raza naturalmente dotada para el sigilo, para abrir cerraduras y para robar. Tengo rostro felino

y una sonrisa permanente que incomoda a los individuos de otras razas.

Se elabora este trabajo en marco de la investigación doctoral titulada *Prácticas sociales genocidas en los mundos ficcionales de The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Deus Ex: Mankind Divided* y *This War of Mine*, una aproximación transdisciplinar a tres videojuegos cuyo objetivo es analizar prácticas sociales genocidas en *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Deus Ex: Mankind Divided* y *This War of Mine*, bajo la hipótesis de que en esos mundos ficcionales ocurren las prácticas de estigmatización, hostigamiento, aislamiento, debilitamiento sistemático, exterminio y realización simbólica que, en conjunto, conforman el proceso de genocidio.

Esa investigación doctoral se basa, por una parte, en el trabajo de Daniel Feierstein sobre el fenómeno del genocidio. Desde una perspectiva sociológica, este autor argentino ha identificado una serie de rasgos compartidos por los procesos genocidas que ha analizado.[2] No sugiere que todos los genocidios ocurren de la misma forma, pero apunta a la necesidad de estudiarlos todos como procesos conformados por prácticas sociales y no como fenómenos súbitos, espontáneos. Su análisis combate visiones del genocidio como aquéllas según las cuales se trata de un episodio de locura colectiva, de un ataque masivo de irracionalidad o del triunfo absoluto del mal. En su lugar propone estudiar las características de la sociedad en la que se impone la pulsión genocida latente en un número suficientemente grande de individuos, y los mecanismos que se activan para que esa pulsión se convierta en acción, en prácticas. Así, el genocidio es un proceso compuesto por seis prácticas sociales, a veces sucesivas, a veces superpuestas, que, generalmente, siguen este orden: estigmatización, hostigamiento, aislamiento, debilitamiento sistemático, exterminio y realización simbólica (Feierstein, 2020).

La primera de las prácticas enunciadas por Feierstein, la estigmatización —también denominada "construcción de una otredad negativa" (2020: 79-82)—, y la última, la realización simbólica del genocidio, ocurren en el plano simbólico. La metempsicosis opera llevando al jugador al plano simbólico: es en virtud de la metempsicosis que me convierto en un khajiita y que se me imponen las relaciones que entablan los khajiitas con los otros personajes que pueblan el mundo ficcional de *The Elder Scrolls V: Skyrim*,[3] adscritos a su vez a grupos que se relacionan entre sí en términos de mayoría-minoría, de "nosotros" y "ellos". Dado que una práctica social genocida como la construcción de una otredad negativa ocurre en el plano simbólico, pero a la vez forma parte de un proceso que desemboca en el exterminio de un grupo humano en el plano de la realidad material, me parece necesario estudiar ese vínculo entre ambos planos.

No propongo que las prácticas realizadas en el plano simbólico donde se inserta el acto de jugar videojuegos, desembocan en un exterminio de seres humanos en el plano material; pero sí creo posible identificar, en un mundo ficcional, los mecanismos que se activan para que el potencial genocida salga de su latencia.

El otro eje teórico de la investigación doctoral es la noción de mundos ficcionales que proponen Egenfeldt-Nielsen y otros: "An imaginary construct created by the descriptions of a text. Readers —and viewers, and players— infer that there is a make-believe universe in which the events they are reading about (or viewing or performing) make sense" (2020, sec. 7). El mundo ficcional, apuntan estos autores, está conformado por tres elementos: el espacio del juego, los personajes y las cinemáticas. En la investigación doctoral se analizan, por tanto, elementos del mundo ficcional, es decir, cinemáticas, personajes y espacios de juego, en los que se perpetran las prácticas sociales que, desde la perspectiva de Feierstein, constituyen un genocidio.

En lo que respecta al presente trabajo, su objetivo es proponer el estudio de la etnicidad y la raza como puntos de partida para un análisis de corte intercultural que dé cuenta del ensamble de las relaciones sociales que establecen entre sí los múltiples grupos que componen la sociedad del mundo ficcional de *TES V: Skyrim*.

Este análisis, en investigaciones posteriores, me permitirá escudriñar los mecanismos

que se activan en, al menos, la primera de las prácticas sociales del genocidio, es decir, la estigmatización o construcción de una otredad negativa, puesto que la materia prima de la perspectiva intercultural, como se ha referido anteriormente, son las relaciones: más aún, la calidad de las relaciones entre los grupos que conforman una sociedad. Por ahora se trata de un incipiente intento de asomarse a inquietudes del tipo "¿qué implica ser un khajiita, un nórdico o un argoniano en Skyrim?".

El primer apartado de este trabajo se compone de dos partes: interculturalidad y raza. En la primera explico la interculturalidad como una herramienta descriptiva y analítica que indaga sobre "el tipo y la calidad de las relaciones intergrupales" que se establecen dentro de una sociedad, con énfasis en "la articulación de los diferentes grupos de 'nosotros' *versus* 'ellos', los cuales interactúan en constelaciones mayoría-minoría que, a menudo, se encuentran en constante cambio" (Dietz, 2017: 192-193). La interculturalidad estudia el ensamble de relaciones entre grupos en términos de etnicidad, cultura, lengua, nacionalidad y religión. Por ahora me concentraré en la etnicidad, codificada en el juego como *raza*, que es precisamente el tema de la segunda sección del primer apartado. En ella se explica *raza* como una categoría de carácter colonial que se convirtió en el fundamento de un sistema de clasificación de la población mundial para legitimar y naturalizar, en aras de supuestas diferencias biológicas, las relaciones de superioridad e inferioridad (Quijano, 2000).

En el segundo apartado abordo los videojuegos en su carácter de textos (Fernández Vara, 2019; Gil y Pardo, 2018) y de artefactos culturales cuyos significados se construyen en la interacción entre desarrolladores, jugadores y sistemas de juego (Cremin, 2016; Sotamaa, 2014).

En el apartado tres caracterizo el videojuego *TES V: Skyrim* en cuanto artefacto cultural adscrito a la tradición de los juegos de rol o *role-playing games* (RPG, por sus siglas en inglés) (Burn, 2014) de fantasía medieval (Call y Lecaque, 2021; Cooper, 2016). Esta sección me permitirá explicar las habilidades inherentes a los individuos en función de la categoría raza.

El cuarto apartado presenta, por una parte, el análisis de etnicidad y raza en la cinemática inicial de *TES V: Skyrim* y el menú de personaje; y, por otra, de cómo la categoría raza, de carácter colonial, sirve de base para la generación de significado en el juego.

Interculturalidad y raza

Interculturalidad: una herramienta analítica y descriptiva

Este trabajo, como he dicho previamente, pretende introducir la noción de *interculturalidad* en el análisis de un videojuego. Para ello me valgo de la noción de interculturalidad que Günter Dietz articula a partir de tres premisas: *1)* la distinción entre interculturalidad como herramienta analítica y descriptiva *versus* la interculturalidad como programa transformador, es decir, como herramienta normativa; *2)* la oposición entre dos nociones de cultura, una dinámica y otra estática, y *3)* la interculturalidad para analizar un *statu quo* versus la aplicación de la interculturalidad de manera crítica y emancipatoria que permita identificar conflictos y fuentes de transformación de la sociedad.

En cuanto al primer eje, en este trabajo me decanto por concebir la interculturalidad como una herramienta descriptiva y analítica. Vista de este modo, la interculturalidad se define "como el conjunto de interrelaciones que estructuran una sociedad dada, en

términos de cultura, etnicidad, lengua, denominación religiosa y/o nacionalidad" (Dietz, 2017: 193). Asumo, pues, que las sociedades se estructuran a partir de complejas constelaciones cambiantes de mayoría-minoría, de grupos de "nosotros" contra "ellos" interrelacionados asimétricamente en relación con los poderes político y socioeconómico, y que esas interrelaciones "suelen reflejar las maneras históricamente arraigadas de visibilizar o invisibilizar la diversidad, así como la manera de estigmatizar la otredad y de discriminar a ciertos grupos en particular" (2017: 193).

Con respecto al segundo eje, parto de una noción dinámica según la cual la cultura se compone de "interpretaciones simbólicas, praxis rutinizadas, recursos colectivos, etcétera" (Dietz, 2017: 194), de manera que no hay un "espacio" entre culturas, "sino una compleja articulación de procesos de autoadscripción y adscripción externa inter-, intra- y trans-culturales, así como de identificación de creación de la 'otredad' dentro de la sociedad" (2017: 194).

Este trabajo de ninguna forma puede considerarse una aproximación desde la vertiente crítica de la interculturalidad; si bien creemos posible analizar en Skyrim "la naturaleza histórica y estructural de las desigualdades (imperiales, coloniales, etcétera) que moldea la diversidad cultural actual" (Dietz, 2017: 194), no nos interesa identificar "a los actores colectivos que pueden transformar las relaciones asimétricas, no de manera individual sino sistemáticamente" (2017: 194) debido a que en el mundo ficcional de Skyrim, una vez que en el jugador ha operado la metempsicosis, las relaciones entre los grupos de la sociedad de Skyrim permanecen inmutables: sin importar cómo el jugador resuelva una misión, una encomienda o cualquier tipo de confrontación, el ensamble no resulta afectado, "there is no sense that the player's actions will have lasting impact on the scope of Tamriel,[4] or the broader social, political, and mythological realities that happen before or after game" (Call y Lecaque, 2021: 15).

Así, la herramienta crítica y descriptiva denominada interculturalidad me permitirá explicar las relaciones que yo, un khajiita, establezco en el mundo ficcional de Skyrim: relaciones asimétricas estructuradas en torno a nociones de "nosotros" contra "ellos" en las que se reflejan los modos de estigmatizar la otredad y discriminar a ciertos grupos. La visión de interculturalidad que estoy asumiendo tiene como líneas determinantes la cultura y la etnicidad. La cultura, como referí en párrafos anteriores, es dinámica; en cuanto a la etnicidad, su identificación

> se realiza con un conjunto de ciertos actores sociales, y la delimitación de este conjunto, en contraste con otro conjunto de actores, implica un acto discursivo —consciente, aunque después internalizado— de comparar, seleccionar y dotar de significado a ciertas prácticas y representaciones culturales como emblemas de contraste en la situación intercultural (Dietz, 2017: 198).

En *TES V: Skyrim*, la etnicidad se codifica como *raza*. En el siguiente subapartado me ocuparé de esta categoría de origen colonial que rige, al igual que en el mundo no diegético, las relaciones que se establecen entre los distintos grupos en el mundo ficcional de *TES V: Skyrim*.

Raza: una categoría colonial

La noción de raza que empleo para mi análisis es la que refiere Aníbal Quijano en su poderoso texto "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina" (2000). Este autor subraya que la categoría de *raza* es una construcción mental que data de la constitución de América como una identidad —la primera de la modernidad— y que sigue

siendo “el modo básico de la clasificación social de la población mundial” (2000: 123). La elaboración teórica de *raza*, apunta Quijano, parte de dotar de significado a las diferencias fenotípicas entre los dominadores y los dominados en virtud de una supuesta diferencia biológica, estructural, que naturalmente colocaba a unos en inferioridad con respecto a los otros. Y esta distinción, añade, ha sido uno de los ejes del proceso de globalización que comenzó con la constitución de América y con el establecimiento del nuevo patrón mundial de poder que conocemos como capitalismo, igualmente de origen colonial y eurocéntrico (2000: 123).

Las identidades que se basaron en la construcción mental de raza “fueron asociadas a la naturaleza de los roles y lugares en la nueva estructura global de control del trabajo. Así, ambos elementos, raza y división del trabajo, quedaron estructuralmente asociados y reforzándose mutuamente” (2000: 123).

En este trabajo propongo que esta categoría, de origen colonial, rige las relaciones que el jugador establece con el mundo ficcional de *TES V: Skyrim*.

Videojuegos, textos y significado

En su ambicioso trabajo de iniciación al análisis de videojuegos, Fernández Vara propone estudiar tres áreas (*building blocks*, le llama) interrelacionadas: el contexto, la visión general del juego y los aspectos formales. Su trabajo consiste, como ella misma lo explica, en aplicar estrategias de análisis textual a los videojuegos, para lo cual retoma los postulados de Roland Barthes según los cuales el concepto de *texto* puede ser aplicado a actividades y artefactos que tienen lugar en la expresión humana: textos escritos —por ejemplo, una novela o un documento histórico— o textos no verbales o no escritos —una pintura, eventos deportivos, el cine— (Fernández Vara, 2019, sec. 8).

Esta autora sostiene que los videojuegos pueden ser considerados textos porque se trata de producciones culturales susceptibles de interpretarse por cuanto tienen significado: por una parte, tienen un significado cultural, el cual se deriva del contexto del juego, es decir, quiénes, por qué y cómo lo juegan, y cómo el acto de jugar se relaciona con otras actividades y prácticas socioculturales; y por otra, hay un significado en el acto de jugar, durante la interacción con los sistemas del juego (Fernández Vara, 2019, sec. 8). Yo agrego que este significado se construye en virtud de la metempsicosis (Ponce Díaz y Ávila González, 2021), de la transferencia de la personalidad propia al personaje que se encarna. Así, el estudio de los videojuegos analiza el significado que se construye en el diálogo con el juego y el que se construye alrededor de éste (Fernández Vara, 2019, sec. 8).

Por ahora no nos ocuparemos del contexto del juego, pero considero pertinente aquí hacer un apunte que permite explicar la relación de *TES V: Skyrim* con el mundo que habitamos. La revista *Game Studies*[5] publicó un trabajo según el cual los usuarios de un foro de internet denominado Stormfront,[6] los cuales también juegan *TES V: Skyrim,* se identifican con la rebelión de los Capas de la Tormenta. El artículo tiene el revelador título “Elves are jews with pointy ears and gay magic”: white nationalist readings of The Elder Scrolls V: Skyrim (Bjørkelo, 2020), y refiere que los integrantes de este foro celebran que los Capas de la Tormenta de Skyrim luchen por su independencia y por un Estado racialmente puro, un “Skyrim para los nórdicos”, precisamente por lo que ellos claman: una sociedad monoétnica y monocultural, sin la influencia de otras razas (Bjørkelo, 2020).

Sostengo que este artefacto cultural denominado videojuego puede ser percibido como un texto que reivindica un discurso racista, supremacista, pero lo que considero más relevante es apuntar que ése es precisamente el significado que un grupo humano da al acto de jugar videojuegos.

The Elder Scrolls V: Skyrim *y los RPG pseudo-medievales*

Skyrim es la quinta entrega de la saga de videojuegos denominada *The Elder Scrolls*.[7] Comúnmente se le clasifica como un videojuego de mundo abierto, es decir, que permite al jugador ir más allá de la narrativa principal del juego y explorar el entorno (Cooper, 2016: 26), pero también se puede clasificar como un juego de rol (RPG): se trata de un juego que se rige "por el principio del progreso de nuestro personaje, ganando puntos, subiendo de nivel y mejorando parámetros de habilidad mediante la victoria en combates en la mayoría de los casos" (Martín Rodríguez, 2015: 43). Parte del éxito masivo de *TES V: Skyrim*[8] se atribuye a su detallado mundo ficcional (espacios, personajes y cinemáticas):[9] ríos, montañas, lagunas, pueblos, caminos, bosques… Para efectos de este trabajo, asumo la consideración de *TES V: Skyrim* como un producto "pseudo-medieval" (Cooper, 2016: 31-32); es decir: imagina y reimagina un mundo medieval, no con base en el periodo histórico europeo así denominado, sino a partir del uso de temas, arquetipos y elementos que se reconocen como medievales, comunes en productos de distintos medios. Ejemplos de estos productos son las novelas de la saga de Geralt de Rivia, del novelista polaco Andrzej Sapkowsi, y los videojuegos y la serie de televisión *The Witcher*, cuyo origen se halla en aquéllas.

El trabajo de Cooper pone énfasis en los modos en que este videojuego, en cuanto producto de fantasía medieval, o, como prefiere denominarlo ella, pseudo-medieval, reivindica las identidades blancas. En este sentido, agrega, es evidente en *TES V: Skyrim* la influencia de J. R. R. Tolkien, quien, en su empeño por crear una mitología de Inglaterra, recurrió a la mitología de la Europa del norte y, con base en ella, estableció una serie de convenciones que se extendieron a la fantasía medieval, sin importar el medio en el que se enmarquen sus producciones (literatura, cine, videojuegos…); por ejemplo, que los elfos y los humanos sostienen una pugna, que los troles son malos y que es posible extraer un gran botín de los dragones (Call y Lecaque, 2021: 14).

Baura García (2012) apunta que la Edad Media es el periodo histórico que ha sufrido más prejuicios, simplificaciones y generalizaciones, y que el adjetivo *medieval* se utiliza de manera despectiva, como sinónimo de incultura, irreflexión, violencia y atraso: "Incluso personas que gozan de un alto nivel cultural se muestran firmemente convencidas de que la Edad Media fue una época que no produjo más que guerras, opresión —casi siempre representada por la oscurantista Iglesia— y barbarie por doquier" (2012: 8-9). Considero que los temas, arquetipos y elementos que se reconocen como medievales a los que alude Cooper coinciden con las visiones que denuncia Baura respecto al periodo medieval: la saga *The Elder Scrolls*, en *The Witcher* y la obra de Tolkien son fecundas en guerras y opresión. Ya sea que se les denomine neomedievalismo, falso medievalismo o fantasía medieval, los productos que se agrupan en esta categoría se apropian de acontecimientos históricos y los ponen en otro contexto para ser consumidos por las audiencias contemporáneas en función de sus intereses (Call y Lecaque, 2021: 17).

He dicho que *TES V: Skyrim* se trata de un RPG, y también es un juego de mundo abierto, cuyo mundo ficcional es un espacio abierto en el que los jugadores son libres de jugar, experimentar e interactuar con el entorno (Cooper, 2016: 30). Esta característica es esencial y, en buena medida explica la popularidad del juego. Tod Howard, director de *TES V: Skyrim*, refiere que el principal protagonista del juego es "el mundo", es decir, el mundo ficcional, el cual, como referí en la introducción, se compone de cinemáticas, espacios de juego y personajes (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020). Yo, un khajiita, tengo la posibilidad de transitar por un mundo ficcional pseudo-medieval. Y en este mundo ficcional se asoma una de las convenciones de los productos pseudo-medievales, esto es, su esencialismo racial:

todos los integrantes de una raza comparten características más allá de la apariencia (McKenzie, 2021: 32).

Una mirada intercultural al mundo de TES V: Skyrim

La cinemática inicial de *The Elder Scrolls V: Skyrim*

En el caso de *TES V: Skyrim*, la metempsicosis opera desde la primera *cinemática*, es decir, una escena a la manera de una película en la que el personaje no tiene mayor control sobre las acciones (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2020, sec. 7): abro los ojos y sólo puedo mover la cabeza hacia las voces de quienes me acompañan en una carroza tirada por caballos; están atados, uno de ellos amordazado. En el camino al poblado de Helgen me entero de que a mi lado se halla, amordazado, Ulfric Capa de la Tormenta, jaarl de la ciudad de Ventalia[10] y líder de una rebelión contra el Imperio, junto con un soldado de su facción y un ladrón de caballos. Este último reniega de la rebelión de Ulfric: "Malditos Capas de la Tormenta. Skyrim estaba muy bien hasta que vinisteis. El Imperio era perfecto". Los tres son rubios. El soldado Capa de la Tormenta, de nombre Ralof, de la misma raza que el ladrón, le recrimina a éste: "Somos todos hermanos y hermanas, granuja". Y luego le pregunta de dónde es, puesto que los nórdicos deben "dedicar sus últimos pensamientos al hogar".

En este punto de la cinemática inicial he tomado conciencia de que ser un nórdico impone ciertas obligaciones —entre ellas la de dedicar los últimos pensamientos al hogar—, y de que quien esgrime esa obligación es alguien que está en armas en contra de un imperio. En un momento del trayecto, se ve a unos soldados a caballo. El soldado Capa de la Tormenta me explica quién es uno de ellos: el general Tulio, gobernador militar. Y, junto a él, otros individuos, varones todos: "Y parece que lo acompañan los Thalmor.[11] ¡Malditos elfos! Seguro que han tenido algo que ver con ello". Y hablando sobre su vida pasada y lo que representaba para él el poblado de Helgen, adonde nos dirigimos, dice: "Es gracioso, de niño, las torres y murallas imperiales me hacían sentir a salvo". Ahora sé que hay unos elfos que de alguna forma están vinculados con el gobernador militar del imperio contra el que combaten los Capas de la Tormenta.

La transmigración de la conciencia mediante la cual soy y existo en el mundo ficcional (Ponce Díaz y Ávila González, 2022) está operando, pero falta un momento crítico del acto inicial de jugar videojuegos: saber quién soy. Y en términos del juego, soy, en principio, un individuo de una raza.

La metempsicosis se acelera cuando el jugador ha elegido su raza, su apariencia y su nombre. Una vez que he decidido ser un khajiita, mi ética, mi personalidad y mi moralidad serán y estarán encarnadas en el plano simbólico por el personaje que he creado y al que he dado un nombre. Y, con ello, me sumerjo de lleno en una sociedad, la de la provincia de Skyrim, en la que se establece exactamente el tipo de relaciones que estudia la interculturalidad: un ensamble de diferentes grupos de "nosotros" contra "ellos", en constelaciones de mayoría-minoría, asimétricas, que "suelen reflejar las maneras históricamente arraigadas de visibilizar o invisibilizar la diversidad, así como la manera de estigmatizar la otredad y de discriminar a ciertos grupos en particular" (Dietz, 2017: 193).

Aníbal Quijano refiere que la idea moderna de *raza* es una construcción mental que data de la colonización de América: los conquistadores asumieron el color como la característica emblemática de las diferencias entre sus rasgos fenotípicos y los de los conquistados; sobre la base de supuestas estructuras biológicas diferenciales se fundaron

las relaciones sociales, necesariamente de dominación, que dieron origen a nuevas identidades "asociadas a las jerarquías, lugares y roles sociales correspondientes" (2000: 122).

Tamriel, el continente en el que tiene lugar la acción de toda la serie *The Elder Scrolls*, "is a world facing political change that resembles the conflict between the current real-world state system and the challenges posed by the concepts of neomedievalism manifest in the competing power of inter- and intra-national groups" (Cooper, 2016: 73).

Las supuestas diferencias entre las estructuras biológicas de unos y otros, apunta este mismo autor, ubicó a unos en situación de superioridad natural en relación con los otros y legitimó las relaciones de dominación que la conquista impuso. Tras el surgimiento de la identidad europea, de carácter racial, es decir, fundamentada en las diferencias fenotípicas que dotaban natural y legítimamente a un grupo de superioridad con respecto a los demás, el colonialismo europeo se expandió sobre el resto del mundo llevando consigo el prejuicio de la superioridad natural de los europeos como centro —eurocentrismo— y no sin elaborar teóricamente "la idea de raza como naturalización de esas relaciones coloniales de dominación entre europeos y no europeos" (Quijano, 2000: 123).

El esencialismo racial al que alude McKenzie permite que, a simple vista, en *TES V: Skyrim* se distingan mayorías y minorías no en términos aritméticos, sino, según Dietz, de poder; específicamente, del poder de "definir quién pertenece a una mayoría y quién es estigmatizado como minoría" (2017: 193).

El menú de creación de personaje

Poco antes de la ejecución, un soldado me llama y me pregunta: "¿Quién eres?". En ese momento se me da a elegir, de entre 10, la raza que en buena medida determinará mi ser y mi estar en Skyrim. La primera posibilidad que se me presenta es la de un individuo varón[12], rubio, de raza nórdica.[13] A continuación se presenta la lista completa del menú de selección de razas, incluidas las descripciones de cada raza que es posible elegir.

Nórdico

Los ciudadanos de Skyrim suelen ser altos y rubios. Fuertes y recios por lo general, los nórdicos son famosos por su resistencia al frío y por su talento como guerreros. Pueden usar el Grito de batalla para hacer huir a sus oponentes.

Orco

Los habitantes de las montañas de Wrothgaria y la Cola del Dragón, los herreros orcos, son valorados por su artesanía. Las tropas orcas con armadura pesada se encuentran entre las mejores del Imperio y resultan temibles cuando utilizan su Ira del berserk.

Khajiita

Naturales de la provincia de Elseweyr, son inteligentes, rápidos y ágiles. Resultan ladrones

excelentes debido a su sigilo natural. Todos los khajiitas pueden ver en la oscuridad a voluntad y sus ataques con las garras resultan mortales.

Imperial

Estos nativos de Cyrodiil, que han demostrado su astucia en el comercio y la diplomacia, son también hábiles en el combate y en el uso de la magia. Allá donde pueda haber monedas de oro, parece que los Imperiales siempre encuentran más. Pueden recurrir a la Voz del emperador para calmar a un enemigo.

Guardia rojo

Los guerreros guardias rojos de Páramo del Martillo son los de mayor talento de Tamriel, tienen una constitución recia y una resistencia natural al veneno. Pueden recurrir a una Subida de adrenalina en combate.

Elfo oscuro

También conocidos como “dunmer” en su patria, Morrowind, los elfos oscuros son famosos por su sigilo y sus artes mágicas. Son resistentes al fuego por naturaleza y pueden recurrir a su Ira del antepasado para rodearse de fuego.

Elfo del bosque

La gente del clan de los bosques que hay al oeste de Bosque Valen, también conocidos como los “bosmer”. Los elfos de los bosques son buenos exploradores y ladrones, y no hay mejores arqueros en toda Tamriel. Cuentan con una resistencia natural a los venenos y enfermedades y pueden ordenar a los animales que luchen a su favor.

Bretón

Además de su rápida y perceptiva comprensión de la hechicería, incluso los más humildes bretones pueden jactarse de su resistencia a la magia. Los bretones pueden recurrir a su poder de Piel de dragón para absorber hechizos.

Argoniano

Esta raza reptiliana está muy bien adaptada a los pantanos de Ciénaga Negra, su tierra, y han desarrollado una resistencia natural a las enfermedades y la aptitud de respirar bajo el agua. Pueden echar mano de su Piel de hist para recuperar la salud rápidamente.

También conocidos como *altmer* en su tierra natal de la isla Estivalia, los altos elfos son los más dotados entre todas las razas para las artes arcanas. Pueden recurrir a su poder Aristocrático para regenerar magia rápidamente.

En la saga *The Elder Scrolls*, de la que, recordemos, *Skyrim* es la quinta entrega, el mayor continente del planeta Niirn se llama Tamriel. Políticamente se trata de un imperio compuesto por una ciudad-Estado, Orsinium, y nueve provincias: Skyrim, Roca Alta, Páramo del Martillo, la isla de Estivalia, Bosque Valen, Elsweyr, Ciénaga Negra, Morrowind y Cyrodiil. Cada raza está relacionada con una de las provincias. En la tabla 1 se presenta cada raza y el sitio al que, según el mundo ficcional de toda la saga *The Elder Scrolls*, corresponden.

En *TES V: Skyrim* me hallo en la tierra de los nórdicos,[14] y así se me hace saber desde la elección de la raza, la cual no se basa sino en la identificación étnica que han hecho los diseñadores del juego. De acuerdo con Dietz, la identificación étnica se realiza por contraste entre un conjunto de actores y sociales y otro, e implica "comparar, seleccionar y dotar de significado a ciertas prácticas y representaciones culturales como emblemas de contraste intercultural" (2017: 198). Así, el hecho de que se anuncie a los nórdicos como ciudadanos establece en primer lugar quién ostenta la mayoría no en términos numéricos o demográficos, sino de poder.

TABLA 1

Razas de Tamriel y su lugar de origen

Lugar de origen	*Raza*
Skyrim	Nórdico
Roca Alta	Orco
Páramo del Martillo	Guardia Roja
Isla de Estivalia	Alto Elfo
Bosque Valen	Elfo del Bosque
Elsweyr	Khajiit
Ciénaga Negra	Argonio
Morrowind	Elfo Oscuro
Cyrodiil	Imperial
Orsinium	Orco

Fuente: elaboración propia con base en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard *et al.*, 2021).

En las descripciones de las razas se hallan más indicios de que la identificación étnica opera por contraste: de un elfo oscuro, por ejemplo, se pondera su resistencia al fuego por naturaleza, mientras que un nórdico es resistente al frío.

Quijano sostiene que América se constituyó como el primer espacio-tiempo de un nuevo patrón de poder de vocación mundial a partir de la convergencia de dos procesos: la naturalización de las relaciones de explotación basadas en la noción de raza, y "la articulación de todas las formas históricas de control del trabajo, de sus recursos y de sus productos, en torno del capital y del mercado mundial" (2000: 122). En este contexto, añade, las identidades que surgieron sobre la base de la idea de raza se asociaron a los

roles y lugares que la flamante estructura global de control del trabajo imponía a cada una. En el caso de Skyrim, la misma descripción del menú de creación de personaje sugiere la ocupación idónea para el jugador en función de su raza: los nórdicos tienen “talento como guerreros”; los orcos, como artesanos; los khajiitas, como ladrones; los imperiales, en el comercio y la diplomacia, y también son “hábiles en el combate y en el uso de la magia”; los guardias rojos son los guerreros “de mayor talento de Tamriel”; de los elfos oscuros no se sugiere ocupación, pero se dice que son “famosos por su sigilo y sus artes mágicas”; de los elfos del bosque se dice que son “buenos exploradores y ladrones”, y que “no hay mejores arqueros en toda Tamriel”, mientras que de los bretones se destaca su resistencia a la magia y la comprensión de la hechicería, aunque no se sugiere una ocupación; y de los argonianos tampoco se especifica una actividad, aunque se dice que pueden respirar bajo el agua.

En la serie *The Elder Scrolls*, la raza es la forma primordial de clasificación de la población; es decir: todo el conjunto de relaciones sociales se basa en una categoría que —no en el mundo ficcional sino en la realidad material que habitamos— los conquistadores impusieron a los conquistados (Quijano, 2000: 123). El menú de creación de personaje me anuncia los atributos únicos inherentes a cada una de las razas, pero también confiere significado, en términos de Dietz, a prácticas y representaciones culturales que funcionan como emblemas de contraste intercultural: por ejemplo, los orcos son herreros, y los imperiales encuentran oro adondequiera que vayan. Además, y esto es lo que me parece más relevante, los atributos inherentes a cada raza determinan en gran medida el *gameplay*, es decir, la mecánica o la dinámica, “aquello que tenemos que hacer para ganar en el juego” (Martín Rodríguez, 2015: 46). Pero de ese tema me ocuparé más adelante.

TABLA 2

Reacción del soldado una vez que he elegido mi raza

Reacción	*Raza*
Has elegido un mal momento para volver a Skyrim, compatriota. Al menos morirás aquí, en tu patria.	Nórdico
¿Vienes de Salto de la Daga, bretón? ¿Huyendo de alguna intriga cortesana?	Bretón
¿Qué haces aquí? ¿Alquilas tu espada? ¿Eres un delegado de Stros M’kay?	Guardia rojo
No eres de la embajada Thalmor. ¿Eres de la Asamblea de los altos elfos? No, no puede ser.	Alto elfo
No hay muchos elfos que quieran venir solos a Skyrim.	Elfo del bosque
¿Vienes con las caravanas de mercaderes, khajiita? Los tuyos siempre se meten en problemas.	Khajiita
¿Eres pariente de los estibadores de Riften, argoniano?	Argoniano
¿Más refugiados elfos oscuros? Los dioses deben odiarte por haber abandonado a los tuyos.	Elfo oscuro
Estás muy lejos de la Ciudad Imperial. ¿Qué estás haciendo aquí?	Imperial
¿Vienes de las fortalezas orcas? ¿Cómo has terminado aquí?	Orco

Fuente: elaboración propia con base en *The Elder Scrolls v: Skyrim* (Howard *et al.*, 2021).

Una vez que he creado a mi personaje, es decir, después que elegí raza, sexo, apariencia y nombre, el soldado que me pregunta quién soy me dice: “¿Vienes con las caravanas de mercaderes, khajiita? Los tuyos siempre se meten en problemas”. Este comentario me revela, pues, que, en el mundo ficcional, mi raza está asociada con una actividad, la de

mercader de caravanas,[15] y que pende sobre mí la etiqueta de problemático. En el caso de los argonianos, la pregunta es: “¿Eres de los estibadores[16] de Riften, argoniano?”. Y si el jugador elige ser un elfo oscuro, la etiqueta de *raza* está asociada también a la de *refugiado*: “¿Más refugiados elfos oscuros? Los dioses deben de haber abandonado a los tuyos”. En la tabla 2 se presentan las respuestas que da el soldado a cada raza que elige encarnar el protagonista.

Las habilidades

Cuando el khajiita que lleva mi personalidad por Skyrim ha matado con la espada a uno de los bandidos de la mina, se escucha un redoble festivo y en la pantalla se despliega un texto que dice: “A una mano aumenta a”, y una barra con la leyenda “Progreso de nivel”.

Como he explicado previamente, considero que *Skyrim* es un RPG. Lo que me ha ocurrido es que merced a los combates en que he empleado una espada, mi habilidad con armas que se usan con una sola mano ha mejorado.

En los juegos previos a *TES V: Skyrim*, el jugador, al crear su personaje, elige una “clase”, es decir, una vocación o profesión; por ejemplo: guerrero, mago, hechicero, ladrón, mago de batalla, curandero, bardo (Elder Scrolls Fandom, s. f.). En *TES V: Skyrim*, por su parte, no existe esta división de clases sino tres estilos de juego: ladrón, mago y guerrero. Poco antes de llegar a la mina en la que descubrí el grito de la alfombra de gato, me he encontrado un conjunto de tres menhires denominados Piedras Guardianas: la Piedra del Guerrero, la Piedra del Ladrón y la Piedra del Mago. Puedo elegir únicamente una. La descripción de los khajiitas en el menú de selección decía que los individuos de esta raza “resultan ladrones excelentes debido a su sigilo natural”, así que juzgo pertinente tomar el camino que me sugiere el juego y elijo la Piedra del Ladrón. En la tabla 3 se muestran los estilos de juego y las habilidades que componen cada uno de esos estilos.

TABLA 3

Estilos de juego y habilidades

Guerrero		
Alteración		
Armadura pesada		
Arquería		
Ataque a dos manos		
Bloqueo		
Ataque furtivo		
Ladrón		
Ilusión		
Mago		
Conjuración		
Destrucción		
Restauración		

Ilusión: 25 Restauración: 20 Alteración: 20 Conjuración: 20 Destrucción: 20	Reserva de magia	

Fuente: elaboración propia con base en *The Elder Scrolls v: Skyrim* (Howard *et al.*, 2021).

Incluso si he elegido la Piedra de Dragón crecen mis habilidades con armas a una mano, o para usar conjuros de destrucción, pero lo harán más lentamente que la de abrir cerraduras, robo, armadura ligera, discreción, elocuencia y robo. Yo quiero llevar al máximo la habilidad de discreción o sigilo, es decir, la capacidad de desplazarme sin ser advertido. Pero, como dije anteriormente, esta decisión se halla motivada por la predisposición a alcanzar la excelencia como ladrón que el menú de selección de personajes pondera en la raza khajiita. La predisposición a ser ladrón, en el juego, está predeterminada por mi raza. Puedo desarrollar las habilidades de mago o de guerrero, y lo hago: en la batalla contra los bandidos de la mina, mi habilidad con las armas a una mano creció. Pero mi potencial natural es ser un ladrón, y la elección que hice en las Piedras Guardianas puede favorecer esa vocación o estilo de juego.

Todas las razas tienen de inicio 15 puntos en cada una de las habilidades, excepto en algunas en las que el puntaje es mayor, en las que cada raza es sobresaliente. Así, como khajiita, yo tengo 25 puntos en discreción, 20 en abrir cerraduras, 20 en robo, 20 en alquimia, 20 en armas a una mano y 20 en arquería. Es decir, tengo naturalmente desarrolladas cuatro de las seis habilidades que se enmarcan en la Piedra del Ladrón. Además, existe una serie de habilidades especiales inherentes a cada raza (excepto los orcos, que no tienen ninguna). Mi habilidad especial khajiita se llama “garras letales”, y consiste en infligir daño sin armas. En la tabla 4 se presentan las razas, sus habilidades especiales y sus habilidades sobresalientes.

La investigación doctoral que enmarca este trabajo parte de la idea de analizar los videojuegos como artefactos culturales portadores de significados e ideas, moldeados socialmente, y estos significados son una co-creación que tiene lugar durante el diálogo que entablan los desarrolladores del juego, los sistemas del juego y los jugadores, es decir, en el proceso de jugar, y mientras aprende un videojuego, el jugador adquiere tanto las reglas explícitas del juego —las mecánicas, el *gameplay*: lo que hay que hacer en el juego— como “the implicit conventions and guidelines of the game” (Sotamaa, 2014: 8). En términos de mi experiencia como jugador de Skyrim, al acercarme sigilosamente a la cueva de los bandidos y al matarlos aprendo, por una parte, que se desarrollan mis habilidades de discreción —las reglas explícitas del juego—, y que en el juego la raza, si bien no es destino, es por lo menos predisposición.

TABLA 4

Razas, habilidades únicas y habilidades iniciales sobresalientes

	Habilidades únicas	Habilidades sobresalientes

Encantamiento: 20		
Abrir cerraduras: 25 Discreción: 20 Robo: 20 Restauración: 20 Armadura ligera: 20 Alteración: 20	Resistencia a las enfermedades	
Arquería: 25 Abrir cerraduras: 20 Robo: 20 Discreción: 20 Armadura ligera: 20 Alquimia: 20	Resistencia a venenos y enfermedades	
Conjuración: 25 Alteración: 20 Ilusión: 20 Elocuencia: 20 Restauración: 20 Alquimia: 20	Resistencia a magia	
Destrucción: 25 Alteración: 20 Armadura ligera: 20 Alquimia: 20 Ilusión: 20 Discreción: 20	Resistencia al fuego	
Armas a una mano: 25 Bloqueo: 20 Arquería: 20 Destrucción: 20 Alteración: 20 Herrería: 20	Resistencia al veneno	
Discreción: 25 Abrir cerraduras: 20 Robo: 20 Alquimia: 20 Armas a una mano: 20 Arquería: 20	Garras letales	
A dos manos: 25 Armadura ligera: 20 Herrería: 20 Elocuencia: 20 A una mano: 20 Bloqueo: 20	Resistencia al frío	
Armadura pesada: 25 A una mano: 20	Ninguna	

Bloqueo: 20 A dos manos: 20 Herrería: 20 Encantamiento: 20 Restauración: 25 Armadura pesada: 20 Bloqueo: 20 A una mano: 20 Encantamiento: 20 Destrucción: 20	Suerte imperial (encontrar oro con facilidad)	Herrería

Fuente: elaboración propia con base en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard *et al.*, 2021).

Conclusiones

Los productos culturales que se agrupan bajo la etiqueta de fantasía medieval llevan a un plano diegético todos los postulados de la construcción de la idea de *raza* según Quijano. En el mundo diegético de *TES V: Skyrim*, la raza es la categoría fundamental sobre la que se sustenta la experiencia de juego (pues los individuos de cada raza tienen predeterminadas ciertas habilidades en comparación con las demás, y los individuos de esta raza tienen ocupaciones acordes con los roles que el sistema capitalista, emanado de la noción de *raza,* les ha asignado).

Gracias a la metempsicosis soy un khajiita, y como tal estoy inmerso en un ensamble de interrelaciones que hallo susceptibles de explicarse a la luz del enfoque intercultural que describe Dietz. Por supuesto, la minúscula sección del mundo ficcional limita bastante el análisis, pero me resulta indudable que es posible trabajar con todos los componentes que estructuran la sociedad de acuerdo con la herramienta descriptiva y analítica denominada interculturalidad: "Cultura, etnicidad, lengua, denominación religiosa y/o nacionalidad" (Dietz, 2017: 193).

En relación con la investigación doctoral en que se enmarca este trabajo, hallo pertinente el análisis intercultural para ahondar en la comprensión del momento que, de acuerdo con Feierstein, da origen a toda práctica genocida: la ruptura de un "nosotros" universal merced a la cual "se construye a una parte de la población como ajena a nosotros" y que, apelando "a la ideología racista, a una negativización política, a la biologización de lo político, a cuestiones de género, de identidad sexual, de lo que fuere", estigmatiza, es decir, construye una otredad necesariamente negativa (Feierstein, 2020: 80). Éste es el inicio, no conviene olvidarlo, de cualquier genocidio.

También considero necesario afinar la delimitación de las unidades de análisis del mundo ficcional, para lo que se requiere el concurso de disciplinas como el análisis textual, la semiosis y la disciplina emergente que estudia los videojuegos en su especificidad respecto a otros productos culturales de nuestra época, los *game studies*.

Sin embargo, pese a las limitaciones mencionadas, creo pertinente señalar que la construcción mental de *raza* —la cual dio origen a formas legitimadas y naturalizadas de dominación colonial— es pertinente para indagar las relaciones interculturales que se establecen en el mundo ficcional de *TES V: Skyrim*.

Bibliografía

Abadíe, Borja (2021), "Por qué Skyrim sigue siendo un éxito 10 años después de su lanzamiento y lo volverá a ser con la Anniversary Edition", en *GQ*, 21 de octubre, recuperado el 22 de junio de 2022, de <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/por-que-skyrim-exito-anniversary-edition>.

Baura García, Eduardo (2012), "El origen del concepto historiográfico de la Edad Media oscura. La labor de Petrarca", en *Estudios Medievales Hispánicos*, núm. 1, pp. 7-22.

Bjørkelo, Kristian A. (2020), "'Elves Are Jews with Pointy Ears and Gay Magic': White Nationalist Readings of *The Elder Scrolls V: Skyrim*", en *Game Studies*, vol. 20, núm. 3, recuperado el 22 de junio de 2022, de <http://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>.

Burn, Andrew (2014), "Role-playing", en Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, Londres, recuperado el 22 de junio de 2022, de <https://www.perlego.com/book/1617829/the-routledge-companion-to-video-game-studies-pdf>.

Call, Joshua, y Thomas Lecaque (2021), "From Hero to Zero: Nationalistic Narratives and the Dogma of *Being Dragonborn*", en Mike Piero y Marc A. Ouellete (eds.), *Being Dragonborn. Critical Essays on* The Elder Scrolls V: Skyrim, McFarland & Company, Jefferson, pp. 14-27.

Cooper, Victoria Elizabeth (2016), *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*, tesis de doctorado en Filosofía, Universidad de Leeds, Leeds.

Cremin, Colin (2016), *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari: Towards an Affective Theory of Form*, Routledge, Londres / Nueva York.

Dietz, Gunther (2017), "Interculturalidad: una aproximación antropológica", en *Perfiles Educativos*, vol. 39, núm. 156, pp. 192-207.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, y Susana Pajares (2020), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, Londres / Nueva York.

Elder Scrolls Fandom (s. f.), "Clases [Oblivion]", en *The Elder Scrolls Wiki en español*, recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Clases_(Oblivion)>.

Feierstein, Daniel (2016), *Introducción a los estudios sobre genocidio*, Universidad Nacional Tres de Febrero / Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

——— (2020), *Nuevos estudios sobre genocidio*, Heredad, México.

Fernández-Vara, Clara (2019), *Introduction to Game Analysis*, Routledge, Nueva York, recuperado el 22 de junio de 2022, de <https://www.perlego.com/book/1553844/introduction-to-game-analysis-pdf>.

Gil, Antonio Jesús, y Pedro Javier Pardo (2018), "Intermedialidad. Modelo para armar", en Antonio Jesús Gil y Pedro Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, Orbis Tertius, Binges, pp. 11-38.

Howard, Todd, *et al.* (1993), The Elder Scrolls: Arena [videojuego], ordenador / Microsoft Disk Operating System 5.0, Bethesda Softworks, Rockville.

——— (2021), The Elder Scrolls V: Skyrim (edición de aniversario) [videojuego], Xbox Series XS, Bethesda Softworks, Rockville.

Martín Rodríguez, Iván (2015), *Análisis narrativo del guion de videojuego*, Universidad de Granada / Síntesis, granada.

Maté, Diego (2021), "*Game Studies*: apuntes para un estado de la cuestión", en *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, vol. 23, núm. 98, pp. 19-35.

McKenzie, Alicia (2021), "The Dragonborn Between History and Myth", en Mike Piero y Marc A. Ouellete (eds.), *Being Dragonborn. Critical Essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 28-44.

Ponce Díaz, Romano, e Iván Ávila González (2021), “Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas”, en *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, vol. 21, núm. 1, pp. 147-167, recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://doi.org/10.35956/v.21.n1.2021.p.147-167>.

——— (2022), *Cartografías para navegar narrativas ergódicas. Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales*, Universidad de Matanzas, Matanzas.

Quijano, Aníbal (2000), “Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina”, en Egardo Lander (comp.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Buenos Aires, pp. 122-152, recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100708034410/lander.pdf>.

Sierra, Wendi (2021), “Emergent Worlds and Illusions of Agency. Worldbuilding as Design Practice in Skyrim”, en Mike Piero y Marc A. Ouellete (eds.), *Being Dragonborn. Critical Essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 172-187.

Sotamaa, Olli (2014), “Artifact”, en Mark J. P. Wolf y Berdnard Perron (eds.), *The Routledge Companion to Video Games*, Routledge, Nueva York, pp. 3-9, recuperado el 31 de marzo de 2022, de <https://ereader.perlego.com/1/book/1617829/10>.

Stang, Sarah (2021), “Queer Harpies and Vicious Dryads: Havergrans, Spriggans and Abject Female Monstrosity in Skyrim”, en Mike Piero y Marc A. Ouellete (eds.), *Being Dragonborn. Critical Essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*, McFarland & Company, Jefferson, pp. 60-74.

Stormfront (s. f.), *Stormfront* [foro de internet], recuperado el 30 de junio de 2022, de <https://www.stormfront.org/forum/>.

The Elder Scrolls (s. f.), “Expansiones (Skyrim)”, en *The Elder Scrolls Wiki en español*, recuperado el 8 de enero de 2022, de <https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Expansiones_(Skyrim)>.

---

1 Los *draugr* son una especie de muertos vivientes que aparecen en *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Se hallan en criptas y catacumbas. Según uno de los textos que aparecen en el juego en forma de libros, se trata de antiguos habitantes de Skyrim. Los *spriggans*, por su parte, son criaturas que se hallan en los bosques y que atacan cuando se ven amenazadas o cuando hay algún daño contra la naturaleza en su presencia. Tanto de los *spriggans* como de las brujas cuervo se ha ocupado Sarah Stang en “Queer harpies and vicious dryads: havergrans, spriggans and abject female monstrosity in *Skyrim*” (2021).

2 Sin ánimo exhaustivo, enlistaré algunos de los procesos que ha abordado: el Estado ittihadista turco (más conocido como genocidio armenio), la Unión Soviética entre 1924 y 1953, la guerra Civil española y el franquismo, el genocidio nazi, Camboya, la ex Yugoslavia, Ruanda… (Feierstein, 2016).

3 En adelante, me referiré al juego por su nombre abreviado *TES V: Skyrim*, en itálicas. Cuando aluda a la provincia en la que tienen lugar los acontecimientos del juego, se escribirá únicamente “Skyrim”, en letras redondas.

4 Tamriel, como se explicará más adelante, es el continente del planeta Niirn en el que tiene lugar la saga *The Elder Scrolls*.

5 Esta revista se publicó por primera vez en el año 2001. Su objetivo es “fomentar la creación y difusión de un campo de estudios que interrogue el videojuego en su especificidad, sin apelar a matices de otras disciplinas (Maté, 2021: 22).

6 En su página principal se halla el siguiente mensaje: We are a community of racial realists and idealists. Black, Hispanic, Asian and Jewish Nationalists openly support their racial interests, with American taxpayers even required to support the Jewish ethnostate of Israel. We are White Nationalists who support true diversity and a homeland for all peoples, including ours. We are the voice of the new, embattled White minority! (Stormfront, s. f.).

7 La primera entrega se denominó *Arena* (Howard *et al.*, 1993).

8 La revista *GQ* estima que antes de que se pusiera en el mercado la edición conmemorativa por el décimo aniversario del juego, en noviembre de 2021, *The Elder Scrolls V: Skyrim* había vendido alrededor de 30 millones de copias (Abadíe, 2021).

9 A propósito de este detallado mundo ficcional, Tod Howard, el director del videojuego, ha declarado que el personaje principal de *TES V: Skyrim* es el mundo (Sierra, 2021: 173).

10 En esta sección se utilizan los nombres de la versión en español del juego.

11 Los Thalmor son una facción política asociada a la raza de los altos elfos que luchó contra el imperio de Tamriel. A cambio de aceptar la rendición del imperio y suspender la guerra, los Thalmor exigieron que se detuviera el culto a la figura religiosa más importante de Skyrim, lo que fue tomado por los Capas de la Tormenta como pretexto para la guerra en la que de repente se halla inmerso el jugador.

12 Es posible que el jugador encarne a un personaje femenino, pero no es la opción que se ofrece en primer lugar. Cooper sostiene que la construcción del avatar, como también se denomina al personaje que el jugador encarna, privilegia los cuerpos masculinos blancos (2016: 20).

13 Todas las descripciones de este apartado se toman directamente del juego, en su versión en español.

14 A las cinco entregas de *The Elder Scrolls* (*Arena*, *II: Dagerfall*; *III: Morrowind*; *IV: Oblivion*) se suman contenidos adicionales denominados “expansiones”. *TES V: Skyrim* cuenta con tres expansiones que se lanzaron al mercado en 2012 y 2013: *Dawnguard*, *Heartfire* y *Dragonborn*. La tercera de ella no se ubica en Skyrim, sino en Morrowind (The Elder Scrolls, s.f.).

15 En las afueras de las ciudades grandes es posible encontrar grupos de khajiitas.

16 En las afueras de las ciudades portuarias de Riften y Ventalia hay colonias de argonianos, quienes, efectivamente, trabajan como estibadores. En Ventalia, cuyo jaarl es el líder rebelde Ulfric Capa de la Tormenta, viven hacinados en un edificio denominado Colección Argoniana.

Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea. Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen, el arte y la cultura, de Romano Ponce Díaz (coordinador). La conversión a e-book se concluyó en octubre de 2022.
El cuidado de la edición estuvo a cargo de David Moreno Soto y Maribel Rodríguez Olivares.
Formación de originales: Caricia Izaguirre Aldana.
Versión electrónica: Hernán García Crespo.